球会创造3、最终兵器彼女、仓鼠太郎4等9款大作透解攻略!!

2003
14

GAME SOFTWARE
电子游戏软件



杂志+VCD+CD 特价 9.8元

音乐CD 街霸III精选合集

三栖人 ZOE动画版特辑

特报 FF12与合金3最新消息发表

PS3幻想与真实

电软公开课 「雏形-实体-影像」游戏历史溯源 第一讲

最速攻略 J联盟职业球会创造3经营秘法

电击收藏 恐龙危机3全程开篇动画

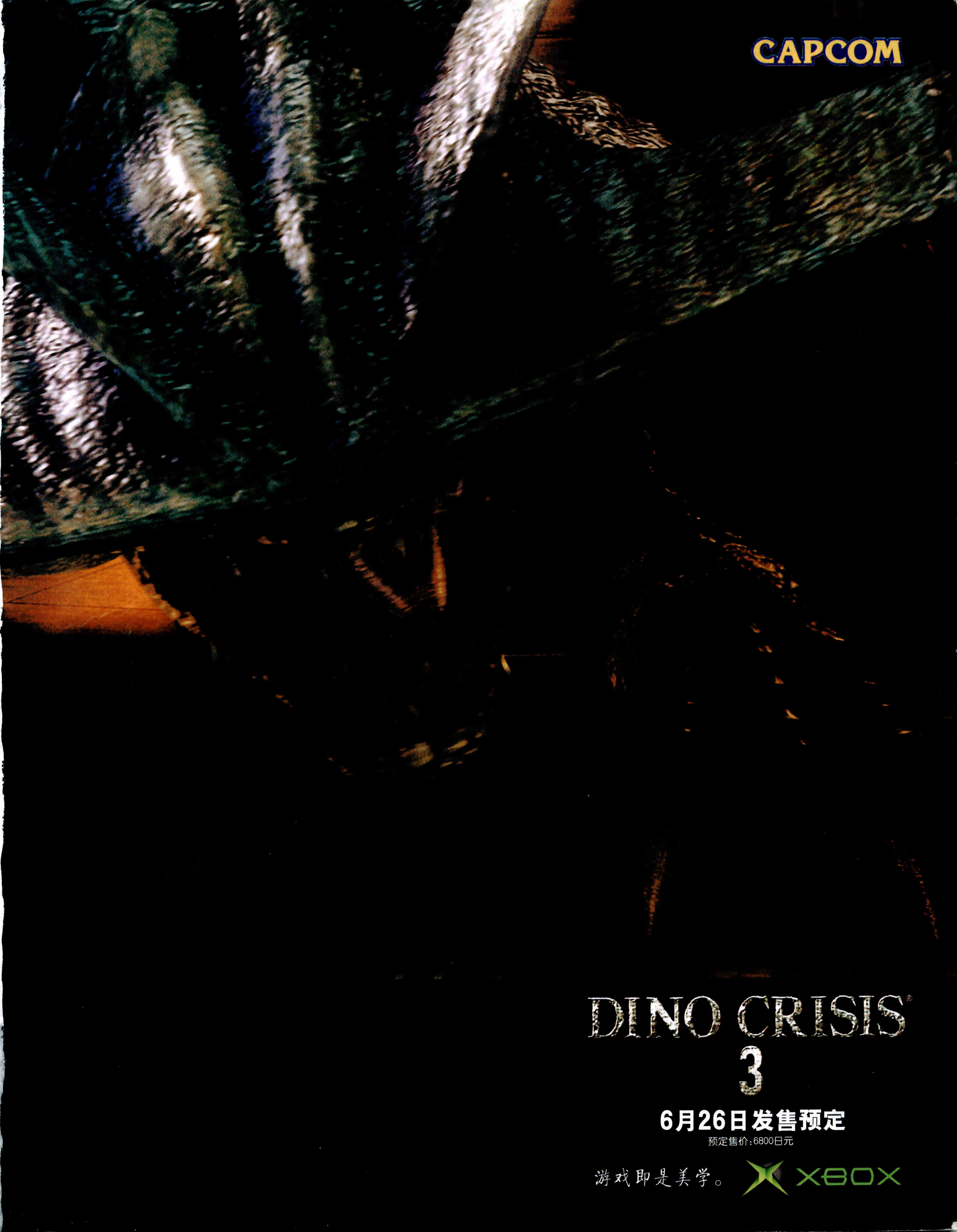
特别专题 光辉十五载 街霸回忆录

怒涛攻略特辑
最速 最详 最强

纯情房东俏房客
大金刚A/仓鼠太郎4
最终兵器彼女
无双报道12弹密度出击!
超级机器人大战D/动物之森E+
SNK VS.CAPCOM混乱
龙珠2/天外魔境II&III
白中探险部/炼金术士2

天师道场
PSP与GBA的对决引人注目
运气在谁 大讨论
掌机迷七嘴八舌为双方助阵!


他们到底培育出了多少种怪兽恐龙
DINO CRISIS 3


CAPCOM
DINO CRISIS®
3
6月26日发售预定
预定售价:6800日元
游戏即是美学。
XBOX

电软六人手记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林



● “幻侠JOE”太好玩了，虽然游戏还没有发售，但是10分钟的试玩版已经令人热血沸腾，真是究极的动作游戏啊！月底同时上市的还有同社的“恐龙危机3”，大概月底的一段时间都会努力研究这两款游戏了，CAPCOM万岁！

●恭喜广州蒋读者将GTA3的究极赛车“BNR·34·改”打出！

●CAPCOM又要出BIO收藏箱了，要命，BIO饭看来是快当不起了……

●这两天和莱因找出了自己的DC格斗手柄，又操练起了SF33，DC真的是完美的2D格斗主机啊！

●为大家推荐的“美禄”不知道有没有尝，很多读者都来信说好！

天师

■天语买了一双NIKE复古鞋，而同一天PERFECT买了一双匡威的复古鞋。PERFECT的穿着挺好看，而我这个看上去也挺好，就是穿上去很别扭——因为是仿皮面而不是网面，刚买来时磨得慌。现在好了，磨合完毕，而且觉得气垫威力超强，跑步时已经不知道脚后跟在哪儿，几乎没有不适感，可知避震效果惊人。有时看到双足呈“弹簧”状的“高科技”学生，一千元一双的价格令天语无地自容。不过，我也有阿迪的a3，只是现在对耐克的好感度高些罢了。



宇部



■左图是日本电信巨人NTT出品性能卓越的掌上PC，除了采用了微软最新的windowsCE.net操作系统外，硬件性能更加强劲：800*480分辨率，64K真彩的半透射TFT屏幕以及低功耗的400MhzCPU和自带键盘的设计，都使宇部觉得这将是本人第二台随身电脑的标配。为了半年内能铁定购入，攒铁从现在做起。

■TV游戏方面：近期几乎没有一款使我心怡的作品，不玩也罢。

■近一个月来频繁地进出单位附近的超市，发现了一些从未尝过的“美食”：麒麟的氨基酸饮品以及SANESU授权的鲜乳饼干，强烈推荐。

PERFECT

●凉爽的6月令人心旷神怡，北京的好天气真的是很难得。

●鲜橙多变了，好像变得更甜了，喝起来显然没有以前爽……

●既然WE7的发售日已经确定，大家就不必继续对WE6F过度痴迷，以免到时无法适应新系统。

●北京的电影院终于解禁了，不过据说座位要隔着坐，可是情侣座怎么办呢？

●推荐两部以史蒂芬金同名小说改编的电影DVD——绿里奇迹、捕梦网，都是中上游影片，看了应该不后悔。

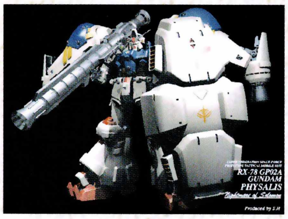
●本期手札又是在周末加班时候完成的，比较烦……



星尘大海

■继绿HARO、粉红HARO、糖果盒HARO、HARO－TXUE后入手GUNDOM FIX版的GPO2A，虽然做工和大小比起MG来不可同日而语，不过鲜有的荧光和金属涂装省去了某人不少的时间，可随意摆弄造型的光明时代来了。

■下一目标——重装υ入手决定，炎热的夏季就要有冰凉的金属相伴。



■在收拾编辑部垃圾箱的时候发现了街霸EX3和血腥咆哮3，最后还是被街霸独特的大佛魅力吸引。

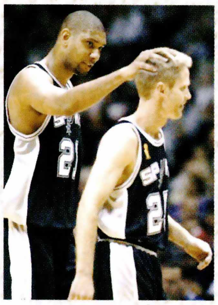
■最近脑中默念句：机战D机战D机战D机战D……

MASCAR

■非典对于北京的影响日趋减弱，这样就可以去电影院去看那些“过季”的大片了，但是人人之间都要隔一个位子加上影院为每个人发放口罩，还是提醒着人们不能掉以轻心。

■终于买到了GBA版街霸ZERO3的原版卡带，全新的只要120元，终于可以不用为丢失记录而担惊受怕了，只不过按键还是觉得太少。

■在欧洲杯预选赛上，拥有众多大牌球星的塞尔维亚和黑山队（也就是南斯拉夫队）一再输给弱旅，让我把东欧足球复兴的希望完全寄托在了罗马尼亚和保加利亚这两支青年军身上。



←老将科尔成了马刺获胜的功臣。



封面：最终兵器彼女

GAME INDEX

PS2

召唤之夜3 …… 10
白中探险部 …… 12
龙珠Z2 …… 14
响尾蛇5 …… 16
古拉姆纳托的炼金术士2 …… 18
SNK VS.CAPCOM混乱 …… 22
私人看护玛莉亚 …… 28
天外魔境3 …… 29
天外魔境2 …… 31
神魔预言录 …… 36
WE6最终版 …… 38
J联盟职业球会创造3 …… 50
纯情房东俏房客 …… 54
恐怖惊魂夜小说连载5 …… 58
最终兵器彼女 …… 63
寂静岭3 …… 112
黑客帝国 …… 112
飞空之舞4 …… 112
世界拉力锦标赛2 …… 113
混沌时代3 · 时代封印 …… 113
天诛3 …… 113
时间危机3 …… 120
ROLLING …… 120
FIFA 2004 …… 122
杰克与达斯特 …… 122
SSX 3 …… 122
毁灭德比赛车 …… 124
德比赛马俱乐部的创造3 …… 124
职业棒球会的创造2003 …… 124
拉切特与克拉克2 …… 126
高桥尚子马拉松 …… 127

GC

动物之森林e+ …… 20
天外魔境3 …… 29
天外魔境2 …… 31
卡比的飞板 …… 121
索尼克大冒险DX …… 123
神乐传说 …… 125
比利哈特与巨大的蛋 …… 127

XBOX

B.C. …… 121
恐龙危机3 …… 121
SSX 3 …… 123
PSYCHONAUTS …… 123
真梦生活在线 …… 126

GBA

超级机器人大战D …… 26
仓鼠太郎4 …… 66
天使之翼 光荣的轨迹 …… 68
超级大金刚ADVANCE …… 72
恶魔城 · 晓月圆舞曲 …… 113
幻想传说 …… 125

WSC

超级机器人大战COMPACT3 …… 27

半月刊　每月1日／15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505／TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

CONTENTS

卷首特辑

PS3的幻想与真实 …… 4
期待与困惑并存，PS2后续主机的现状分析与战略预测！！

怒涛攻略

J联盟职业球会创造3 …… 50
体验球队BOSS的艰辛，指导您创造出完全属于自己的球队与球员！

纯情房东俏房客 …… 54
2周间的攻略重点，“超喀嚓咕噜”系统详细解析！

恐怖惊魂夜小说连载5 …… 58
恐怖与悬念叠加，踏入血沼之中的人们如何应对？解惑？逃生？

最终兵器彼女 …… 63
详尽的剧情攻略，全身心的投入去感受这部完美作品中的魅力所在！

仓鼠太郎4 …… 66
可爱的仓鼠太郎即将展开它的冒险旅程，这可不是女性向的游戏！

天使之翼 光荣的轨迹 …… 68
动漫大作以游戏形式重新回归，来重温那充满热血与汗水的故事吧！

超级大金刚Advance …… 72
香蕉白痴K1亲身讲述“香蕉超人”父子的冒险旅程！

三栖人

边境战区：ZOE动画版特辑 …… 23
壮怀激烈的宇宙战史，个人与家庭的爱恨情仇！补完游戏版遗失的碎片！

无双报道

召唤之夜3 …… 10
白中探险部 …… 12
龙珠Z2 …… 14
响尾蛇5 …… 16
古拉姆纳托的炼金术士2 …… 18
动物之森林e+ …… 20
SNK VS.CAPCOM混乱 …… 22
超级机器人大战D …… 26
超级机器人大战COMPACT3 …… 27
私人看护玛莉亚 …… 28
天外魔境3 …… 29
天外魔境2 …… 31

游戏研究所

神魔预言录 …… 36
WE6最终版Q与A …… 38

天师道场

索尼PSP与任天堂GBA的对决震动业界
PSP大陷阱：实力，还要运气？ …… 84
业界焦点大讨论，掌机迷七嘴八舌为双方助阵，PSP的前景是否一片光明？

电击收藏

HALO2／魅力抢先撩／恐龙危机3／幻侠乔伊／街霸十五年辉煌回忆录／动心客串MTV～地球仪／近期游戏看板／精选百分百／寂静岭3下／日本游戏销量排行榜／SD高达NEO战斗剧

其它栏目

编辑手札 …… 2
游戏新闻眼 …… 4
中国电玩榜 …… 8
编辑点评 …… 33
创关族的家 …… 40
大墙画廊 …… 45
科普园地 …… 78
格斗天书 …… 82
电软附赠CD介绍 …… 85
秘技天地 …… 92
漫画欣赏：狐太郎 …… 94
电软公开课：游戏历史溯源第一讲 …… 102
电击看板 …… 104
东游记 …… 105
流行巴士 …… 110
GAMEBAR …… 112
新作游戏发售表 …… 116
龙哥热线 …… 118
新作游戏发售表 …… 120
RPG幻想辞典 …… 128

本期新闻眼统计时间

6月3日～6月16日

卷首特集 期待与困惑并存，PS2后续主机的现状分析与战略预测!!

PS3的幻想与真实







索尼的下一代主机，在没有出现之前便已经传言不断。

新主机发售之前总有一些真真假假消息出来，这本不是什么新鲜事，但是现在才2003年，而新世代主机大战刚刚散尽硝烟，对于PS3来说这些流言来得也似乎过于早了点。

这多半要怪索尼自己。因为早在去年下半年开始，SCEI就不停地放出风声来宣称自己的主机已在设计开发中，并且同PS2一样，这个主机采用CELL为主处理芯片的机器将是“划时代的”。 文/王俊生

作为硬件市场的胜利者，过早放出下一代主机的消息无论怎么说都是件有悖常理的事。而更奇怪的是索尼居然还乐此不疲，仿佛生怕没人知道PS2即将成为落伍的东西。

难道是PS2的成功来的太简单、太轻松了，所以SCEI才做出一副无所谓的样子？或者说，后浪推前浪本来就是索尼的习惯，PS2对于索尼来说已经存在了太久，确实到了应该改头换面的时候了？

没人清楚索尼的想法究竟是什么。惟一可以确定的，是索尼的宣传已经起到了预想中的效果。

焦点1：CELL是真正的怪物芯片

PS3计划第一次宣布的时候，确实让不少人都吓了一大跳。

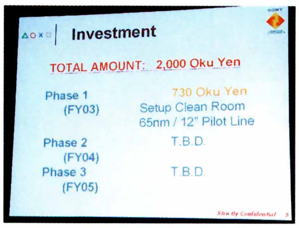
因为当时传说PS3将要采用的CELL系统，是基于高速宽带网络基础的分散处理型CPU。这个想法本身固然极有创意，而且完全符合索尼“划时代”的主题，但是绝大多数普通人实在无法想象以目前的发展水平，在2年内全世界的网络速度能够提高到这种程度。

也许索尼也发现了这种创新在短期内实在不具有可操作性，所以很快的，CELL降格为单机内的分散处理CPU。当然，在众多被证实或者否认了的消息中，CELL的内部结构仍然被传说得非常先进：每一个CELL中带有8个加载了128K内存的向量处理器，主频达到4GHz，而一个PS3将配备4个CELL，这样，主机在理想状态下便可以达到每秒1万亿次浮点运算能力，足以用来耻笑现有的大型机甚至巨型机。

这实在是一种很可怕的能力。倒不单单是这种比拟巨型机的能力可能使PS3再次成为敏感的“军事设备”，而是一旦这种CELL架构真的被研制出来并且商业化以后，将彻底打破目前Intel或者AMD的垄断局面。

这样的怪物，怎么会不引起人们的兴趣呢？

（注释：CELL指由IBM/索尼和东芝共同开发、被称为超级处理的芯片。这三家公司曾经对外宣称，CELL的概念是“芯片化的超级计算机”。与目前所流行的CPU不同的是，CELL实际上可以被看作是一个汇集了多个CPU的“处理中心”，能够胜任高质量图形所需要的繁琐的计算工作，拥有高带宽的通讯电路。CELL既有可能成为PS3的中央处理器，也有可能扮演未来IBM的服务器芯片。）



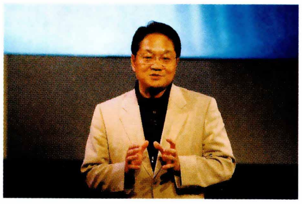
↑为了生产65nm半导体，索尼将在3年中投资2000亿日元。第一年度投入730亿日元，在长崎设立试验室。

焦点2：PS3被各种传言吞没

小道或者大道的消息，由于索尼的半遮半掩而逐渐地多了起来。

先是有来自台湾的消息称，PS3可能将提前到2004年发售，其原因则是为了更好而更快地抢占市场和先机。由于据称消息源自台湾几家长期为日本企业代工的大规模芯片生产商，所以一度为人所信。

不过很快地，索尼就出来辟谣，声称由于CELL在生产技术上的困难，2004年发售PS3是绝对不可能的。





↑网络流传的PS3外型假想图。

仿佛与此相呼应似的，此后坊间马上又传出PS3将要推迟发售的消息。这条有鼻子有眼的传言表示，鉴于CELL的构架难度过高，量产化可能要推迟到2007年。这样，要么PS3不采用CELL，要么也就同时把发售日往后顺延。

这消息据说来自于nVidia，不过虽然这个公司目前与微软的合作情况不怎么太顺利，MS也几次发话要看看ATI的实力，但这么明目张胆地造反可能性并不大，所以这准确性也要打个折扣。

此外，索尼业已联合东芝共同发表了未来的CELL芯片开发计划，而且第一笔730亿美元的投资也已经砸在了长崎的工厂里。2005年PS3出台看上去确实是板上钉钉，所谓的nVidia的消息，似乎也不是真实的。

关于PS3的最新传言是和真消息一起放出来的：首先是索尼和ELPIDA确认了PS3所采用的内存将是RAMBUS的YellowStone，接着就有消息说在这次确认会上索尼还拿出了一个设计古怪的标志，并且称这就是PS3的LOGO（下图）。



这显然不具有任何可信度。索尼沿用已有的PS标志几乎已成定论，在这个品牌已经深入人心的情况下，没有理由去更换它。

所以不用SCEI出来辟谣，就算是瞎子也能看出它是假的了。

焦点3:PS3的星战阴谋?

这所有的一切，使得PS3在人们的眼里如同雾里看花，似真亦幻。这机器所带来的革新太大、涉及到的方面也太多，因此所有相关的消息，都不得不让人谨慎再谨慎。

由于在操作系统方面SCEI已经认定将继续采用LINUX，所以必然与微软继续缠斗下去。而比尔由于操作系统这个本业受到挑战，也不会轻易放弃Xbox以及家用游戏市场。

同世界首富的这场游戏将会是持久战。

而Intel与AMD是另外两个不愿看到索尼成功的巨头。PS3一旦成为客厅里的标准摆设，处理器芯片业的垄断局面就要全部改写，更何况这种新架构反过来将严重影响PC主机未来的走向，这两家公司再要像今天那么轻松赚钱，就非常不容易了。

所以，这也将会是一场你死我活的硬战。



↑索尼最警惕的敌人是微软的XBOX。

那么，以索尼加上东芝的实力，能够继续玩下去么？几百上千亿的投入，这赌注会不会有点太大了些呢？

有人又想到了星战——不是乔治卢卡斯的电影，而是里根时代的“星球大战”防御计划。这个当时传说得神乎其神、投资不菲的太空立体防御系统，最后被证实只不过是用来误导他国政治经济策略与计划的骗局，而最大的上当者前苏联确实为这个幻影而浪费了不少的冤枉钱，使得经济发展受到了极大影响。

那么，索尼这个一早就发出的惊人消息，是不是也是业界的一个“星战计划”呢？除了震慑任天堂、世嘉这种小级别对手之外，是否也有误导微软、Intel这种巨无霸的作用呢？让他们为了一个不切实际、不存在的对手浪费金钱与精力，从而使自己不战而胜，这会是索尼的真正意图么？



↑岩田聪信誓旦旦的保证，GC后续主机一定会与PS3同期发售。

我倒希望真是这样，因为只有如此，这商战才算真正能看出点味道来。比起那种过于直白的残杀与搏斗，这样的大智慧要好玩多了。

SCOOP 每分钟卖出10部主机 美国GBASP销量突破百万

本刊美国专讯　在日本取得开门红的GBASP，在美国同样势如破竹。根据美国任天堂公布的数字，自3月23日发售以来，GBASP在10周里卖出了110万台，不仅成为美国最炙手可热的游戏主机，许多媒体更以“每分钟销售10台”来赞美其火爆的销售态势。

“在业内，销量突破100万份的产品就可以被定义为热销商品”，美国任天堂营销部执行副总裁Peter MacDougall表示，“GBASP卖得比任何一部家用主机都好，这不仅得意于任天堂对于商品质量的严格要求，也显示出便携主机的无限扩展性。

另据来自日本的消息称，任天堂计划在本年度出货2000万部手掌机，其中包含1700万台GBASP，300万台GBA。



↑为了纪念北美GBASP销量突破百万，美国任天堂计划在9月8日发售颜色为火焰红和玛瑙黑的新款GBASP。

SOFTWARE GC版《神乐传说》发售日正式确定 NAMCO举办发布会公布相关细节

本刊日本专讯　从NAMCO在东京都内举办的发布会上传出的消息称，GC版“传说”系列最新作《神乐传说》已经确定在8月29日发售，2张DVD光碟，定价6800日元，主题歌《Starry Heavens》由day after tomorrow演唱，销量目标50万套；而与此相对应的是，GBA上的复刻版《幻想传说》也确定在8月1日发售，容量64M，定价4800日元，主题歌《梦不会终结~掉落的露珠》仍由原SFC版的吉田由香里演唱。

在发布会现场，NAMCO以及任天堂公司的大腕纷纷到场助兴，NAMCO执行役员兼CT COMPANY社长原口洋一在致词中表示，“面对严峻的市场竞争，《神乐传说》毫无疑问将成为GC夏季商战中的杀手锏。‘传说’系列在事隔多年之后重新回归任天堂，这是不可思议的，而我们也打算在年末继续为GC推出2至3部大作。”

另一方面，任天堂也对“传说”系列表达了高度期望，并发布了一款准备与《神乐传说》同时推出的限定版“薄荷绿”色主机，但是价格及出货量等细节目前还不得而知。


↑主机翻盖上带有游戏LOGO

SCOOP 索尼大陆版PS2主机发售细节已基本确定 中国玩家最为关心的软件价格将可以被接受

本刊讯　据记者在截稿前得到的进一步消息称，索尼计划在今年夏末初秋发售的大陆版PS2主机的规格与价格已基本确定，中国玩家最为关心的软件价格将是可以被接受的。

大陆版PS2主机将采用PAL制式，因而不兼容日版及香港、台湾或亚洲版主机的游戏，是否能通用欧版软件目前不详。主机的价格目前有两种说法，两个不同的大陆软件代理发行商分别表示主机的售价会是1500和2500元人民币整，而记者根据代理商实际情况推断，后一标价应更可信。



↑中国玩家期待着行货PS2主机上架销售。

至于软件的售价一律将定在100至150元左右，据悉索尼认为国内电视游戏玩家的消费能力较PC玩家来得强，而正版意识也更好些，不超过150元的售价将可以保证软件商与代理商的一定收入，从而使得推广普及工作得以顺利进行。

除了索尼自己以外，国内一些较大规模的发行商也将自己发行对应PS2的软件。其中育碧、EA等公司因为有较多原创大作，估计将会协助首发较多软件。目前推出的游戏以英文版为主，但索尼另外计划每年推出30至40个简体中文软件。

据来自索尼方面的消息主机与软件已基本定于今年9月正式推出。但由于内部有些关系尚未理清，同时与代理商之间的合作方式也有待进一步确认，加上9月开学后并非销售旺季，因此仍不排除改动首发时间的可能。



SOFTWARE “实际画面将比DEMO更华丽” 小岛秀夫进一步透露MGS3要点

本刊日本专讯　最近，“MGS之父”小岛秀夫在接受日本《FAMI通》杂志专访时，就大家关心的PS2独占软件《合金装备3·食蛇者》的部分细节进行了说明，经过本刊整理后，他的发言要点如下：

1.游戏不会像2代那样中途变换主角；
2.游戏场景有2/3为自然环境，1/3为人工建筑；
3.系统有戏剧性的改变（?）；
4.踩在枯叶上所发出的声音也会惊动敌人；
5.游戏中的补给品非常稀少，斯内克在大部分时间里要靠捕捉野味充饥；



↑图片最左边的就是制作人小岛秀夫。



↑斯内克是3代中惟一的主人公。

6.捕到的生物（食物）会腐烂变质，腐烂的食物不能再食用；
7.应该会有交通工具出现；
8.加入了“骨折”设定，主角从高处跳下会扭断脚踝；
9.玩家可以从官方网站上下载迷彩服，厂商预定每月更新一次；
10.虽然保留了雷达的设定，但是不鼓励玩家在打开雷达的时候进行游戏；
11.对应5.1声道和PSBB；
12.本作的主要任务是脱出；
13.游戏发售后的实际画面肯定会比现在公布的DEMO更华丽、更精彩。

SCOOP 日本业界研究机构爆出三种人群对于PSP的期待情况

本刊日本专讯　最近，日本业界的研究机构对索尼便携主机PSP的前景做了市场调查，调查对象针对消费者、小游戏店和游戏制作人三种不同人群，调查重点包括对于PSP的看法和希望PSP具备的功能两方面，其结果如下：

消费者	期待——49.6%、不知道——32.4%、不期待——18.0%
小卖店	期待——48.4%、不知道——44.2%、不期待——7.4%
游戏制作人	期待——70.8%、不知道——27.1%、不期待——2.1%

TALKING “PSX的价格将低于人们的预期” PS生父久多良木健发表惊人言论

本刊日本专讯　“我们将以低于人们预期的价格发售PSX”，PS之父久多良木健在接受《日本经济新闻》的采访时宣布了上述消息。

久多良木表示，尽管PSX整合了PS2游戏、卫星电视接收、硬盘，甚至刻录功能多项，但是主机的大部分配件沿用了PS2的半导体，这些由索尼自己的工厂生产的零部件成本很低，所以即便以相对低的价格发卖，也能够保证盈利。

由于PSX拥有前所未有的强大功能，业内人士推测其价格应该在650美元左右，而索尼也曾公开表示PSX属于综合性“高端”家电，但是如今久多良木爆出了“低价”宣言，我们不妨看看索尼如何分解。



↑PSX同样是可以竖放的主机。

SOFTWARE S-E将在7月正式公布FF12?! 植松伸夫日记揭示制作内幕

本刊综合消息　来自日本《FAMI通》杂志的消息称，SQUARE-ENIX将在7月中旬召开一次大型记者招待会，借此机会将一直被神秘面纱包裹的《最终幻想12》公布于众。

由于S-E迟迟不愿公开FF12的具体情报，因而业界对于FF12的传言很多，集中起来主要包括以下几点：开发人员在250人以上；制作费50亿日元；预定今年12月发售；媒体是D9+D5两枚组；发挥PS2底力，彻底解决画面中人物抖动和手指粘连等问题。

另一方面，SQUARE-ENIX音乐制作人植松伸夫在5月29日于日本杂志上连载的日记中写道：“FF12的灵感正在一点点闪现出来，虽然时间有限，但我仍会竭尽全力，尝试全新挑战。”此后，他在6月6日的日记上又写道：“今天召开了FF12的制作会议，一切准备就绪，心情万分激动。”

作为整个FF系列的音乐制作人，植松伸夫的言论已被业界视为S-E强化FF12开发工作的一个重要信号。



↑著名音乐制作人植松伸夫。

■从公布的情况看，PSP最吸引人的功能是什么？

■消费者：
1.采用UMD大容量小光碟
2.3D画面
3.兼容Memory Stick
4.支持MPEG4播片功能
5.16/9液晶显示器

■小卖店：
1.采用UMD大容量小光碟
2.兼容Memory Stick
3.16/9液晶显示器
4.USB 2.0接口
5.支持MPEG4播片功能

■游戏制作人：
1.采用UMD大容量小光碟
2.3D画面
3.兼容Memory Stick
4.支持MPEG4播片功能
5.16/9液晶显示器

■你理想中的PSP主机应该拥有哪些功能和特性？

■消费者：
可以与PS2联动；
支持网络；
设计持久耐用；
具备TV接驳功能；
更短的读取时间，更低的耗电量；
可以将数据直接存储至UMD碟上，也可以将游戏下载至UMD上。

■小卖店：
内置手机功能；
内置无线通信功能；
与索尼其他产品的互动性；
可以上网并收发E-MAIL；
内置webcamera；
多种颜色可供选择；
内置电视接收器。

■游戏制作人：
可以随时接驳网络；
可以播放DVD或者MD；
精简额外功能，以低价格上市；
更为耐用的电池；
外形小巧，重量轻；
内置webcamera；
发售一些商用软件。

记者随笔

结果是令人吃惊的，在接受调查的人中有50%都对PSP表示期待。如果单凭这个下结论的话，那么PSP的前景必然一片光明。不过问题不是那么简单，以往的经验告诉我们，对于市场调查，不可不信也不可全信。尤其是PSP这种兼备多种功能，力图掀起掌机革命的新角色，它的市场定位和基础结构可能比目前已知的性能参数更值得人们关注。日兴CITY GROUP分析家福田先生就在日前表示，由于PSP兼备多种功能，估计其售价会在19000日元～30000日元之间，但是这样的价格对于目前的掌机用户而言确实太贵了。可见，PSP还有许多关键问题尚未解决，索尼在今后18个月里将决定PSP计划最终能否成功。

SCOOP 任天堂召开新作说明会 大批期待作品发售日确定

本刊日本专讯　任天堂于6月11日召开了新产品说明会，就即将发售GC和GBA游戏的情况进行了介绍，其中透露的部分大作情报如下。

■F-ZERO GX(GC)：限定版附赠可以与街机《F-ZERO AX》联动的“F-ZERO LICENCE CARD”；在互联网上举办排位赛；记忆卡使用容量22格；7月28日发售；价格5800日元。

■卡比的飞板(GC)：游戏的电视广告在7月开播；记忆卡使用容量4格；7月11日发售；价格5800日元。

■口袋妖怪频道～和皮卡秋在一起～(GC)：约有100种口袋妖怪登场；声音和动画版一样；同捆发售三枚“CARD e+”；占用记忆卡容量未定；7月18日发售；价格5800日元。

■FF水晶编年史(GC)：支持单人或多人游戏(后者需要GBA)；软件同捆GBA对战线；记忆卡使用容量22格；8月8日发售；6800日元。

■超级马里奥ADVANCE4(GBA)：收录了《超级马里奥》和《超级马里奥3》；对应“CARD e READER+”；追加了新路线和新道具；7月11日发售；价格4800日元。

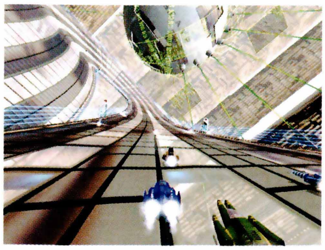
■口袋妖怪弹珠台·红宝石&蓝宝石(GBA)：收录了“红、蓝宝石”中全部201只妖怪；不对应振动功能，但是使用GBP的话，就能用GC的手柄体验振动功能；8月1日发售；价格4800日元。



↑口袋妖怪频道～和皮卡秋在一起～



↑时隔8年之后，FF重新回归任天堂的怀抱。由于水晶编年史在多人游戏时必须依靠GBA，所以该游戏对于任天堂提倡的GBA＋GC的联动计划具有巨大的推动作用。



↑由世嘉名越稔洋监制的“F-ZERO”。

↓“卡比飞板”中的太空冒险场面。



新闻短波

●针对业界对于任天堂以手掌机贴补家用机的说法，任天堂广报部的皆川恭广近日作出回应，他表示，“任天堂的家用主机从未出现过亏损，而且任天堂是最富有经验的硬件厂商，其主机比世嘉、松下、雅达利等公司推出的硬件都要更长命。”

●未经证实的消息说，NAMCO“异度传说”系列最新作的副标题已经被定名为“善恶的彼岸”。

●HORI近日发表了一种名为WIRELESS ANASHIN的PS2无线振动手柄，该手柄的信号接收距离长达5米，对应多人数时设有8种不同频率，电池可供连续使用80小时，有蓝色和黑色两种款式，预定7月17日发卖，定价4980日元。(见下图)



●据日本《读卖新闻》报道，为了提高日本电影、动画、游戏等产业在国际上竞争力，日本众议院于6月12日一致通过了著作权修正案，今后日本的像制品的著作权将由原来50年延长至与欧洲相同的70年。

●ATLUS最近宣布，他们为GBA制作的《真·女神转生2》和《真·女神转生 恶魔少年 炎之书/冰之书》的发售日都定在今年9月12日，价格统一为4800日元。

●任天堂近日表示，他们在E3上公布的“银河战士”最新作《Metroid: Zero Mission》将是系列首部作品的超级复刻版。据悉GBA版将大幅强化游戏画面，并追加新区域及角色动作。(见下图)



●据日本《FAMI通》杂志的统计数据，6月12日发卖的PS2网络MMORPG《信长野望Online》的首日销量为17741套，店头消化率61.6%；而《大众高尔夫Online》的首日销量为10814套，店头消化率仅26.2%，前景堪忧。

●SQUARE-ENIX最近发布新闻表示，FF史上第一款低成本作品“最终幻想X-2”将于11日3日登陆美国市场。目前该游戏在日本的实际销量已经达到了196万套，为SQUARE带来了意想不到的丰厚利润。

●SAMMY在今天宣布，他们在PS2上推出的“实战柏青哥必胜法！”系列的累计销量已经突破100万套。

HARDWARE 口袋妖怪在游戏以外的领域兴风作浪 TOMMY发布“口袋妖怪图鉴Advance”

本刊日本专讯　任天堂的口袋妖怪在游戏以外的领域同样显露出了生机与活力。在6月10日举办的“东京玩具展2003”中，日本著名的玩具生产商TOMMY公布了一种全新的口袋妖怪玩具“口袋妖怪图鉴Advance”。

“口袋妖怪图鉴Advance”是妖怪图鉴的最新版本，其中收录了“口袋妖怪·红宝石/蓝宝石”中的数百种妖怪，并设有在地图中搜寻妖怪的“发现模式”和提供多种检索方法的“图鉴模式”。在会场上，TOMMY展示了“口袋妖怪图鉴Advance”的实物模型，并对其采用的黑白16阶液晶屏幕等细节进行了说明。

据称，“口袋妖怪图鉴Advance”将在今年9月发售，价格4980日元。



↑口袋妖怪图鉴Advance实样图。

●由DIGICUBE代理发行、原FALCOM公司开发的著名动作RPG《伊苏Ⅰ·Ⅱ～ENTERNAL STORY～》将于8月7日移植到PS2上。普通版售价6800日元，特别限定版售价9800日元。

●继去年成功举办“PlayStation Experience 2002”之后，索尼今年仍打算在“ECTS 2003”召开的同时于附近单独举办“PlayStation Experience 2003”。“ECTS 2003”定于8月27日～29日在英国伦敦召开，“PlayStation Experience 2003”的开展时间则定在几乎同时的8月28日～31日。

●令无数小朋友趋之若骛的GBA版《口袋妖怪·红/蓝宝石》中的第201号妖怪在近日公开。但令人遗憾的是，这种珍贵的妖怪只有在日本才能获得，而且取得方法与众不同，玩家只有用7月19日观看口袋妖怪剧场版《七夜の愿い星》获得的特别赠券交换，或者在7月19日～8月24日召开的口袋妖怪大展中才能得到。



中国电玩榜

本期公告：
1.很激动啊，不管是因为大家对电软越来越热心了还是对游戏排行越来越关心了，这次的计票真是多到数不过来！据说导致了计票姐姐的电脑多次死机，本期留言：（虽然俗但还是一定要说）读者的支持就是我们的动力！！
2.统计截止共收到有效选票2310张。

2003年第14期（统计时间2003年6月1日－6月15日）

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——

计票：748

2 合金装备索利德2·自由之子

上期 4



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——

计票：677

3 最终幻想10

上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：676

4 最终幻想8

上期 5

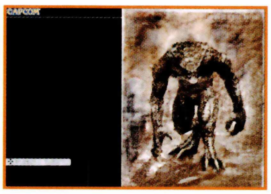


机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

计票：674

5 生化危机

上期 2



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——

计票：591

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	587
7	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	578
8	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	542
9	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	487
10	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	424
11	真三国无双3	PS2	ACT	KOEI	—	421
12	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	395
13	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	387
14	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	375
15	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	345
16	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	339
17	樱大战4·恋爱吧！少女们	DC	SLG	SEGA	—	326
18	第二次超级机器人大战α	PS2	SLG	BANPRESTO	—	283
19	莎木2	DC	FREE	SEGA	—	274
20	火炎纹章·封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	246

落榜游戏推荐篇



超级阳光马里奥

★只要是马里奥系列的作品就没有让人失望过，该作一直就是许多玩家们入手GC的理由，不过由于国内GC的普及量以及国情障碍导致该作每每在榜外徘徊，再次同情拥有两个GC的风林君，特此推荐！

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	PS2	ENIX	RPG	未定	4134
2	实况棒球10	PS2	KONAMI	SLG	7月17日	2433
3	MOTHER 1+2	GBA	NINTENDO	RPG	6月20日	2120
4	鬼武者3	PS2	CAPCOM	AVG	2004年3月	2078
5	生化危机4	GC	CAPCOM	AVG	未定	2051
6	合金装备索利德3·食蛇者★	PS2	KONAMI	ACT	2004年	1632
7	GT赛车 4 ★	PS2	SCEI	RAC	2003年冬	1452
8	马里奥赛车GC	GC	NINTENDO	RAC	2003年	1383
9	樱大战5	PS2	SEGA	SLG	未定	1346
10	寂静岭3★	PS2	KONAMI	AVG	7月3日	1155

瞩目



★E3展上公布该作以来，编辑部内每天都在讨论着这款魅力惊世的大作细节，大讨论和大交流的最后都会用“大兴奋”“大期待”等词语结束，在GC上的复刻2代和PS2上的全新3代到底哪作更为吸引FANS的眼球呢?不行了，再加期待讨论下去一定会有热血效果啊!停!!!

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量	总计
1	仓鼠太郎4★	GBA	NINTENDO	RPG	5月23日	95990	总:95990
2	电脑战机·VIRTUAL-ON MARZ★	PS2	SEGA	ACT	5月29日	75244	总:75244
3	口袋妖怪·红宝石、蓝宝石★	GC	NINTENDO	RPG	5月30日	63314	总:63314
4	口袋妖怪·红宝石、蓝宝石	GBA	NINTENDO	RPG	11月21日	33549	总:4467733
5	火炎纹章·烈火之剑	GBA	NINTENDO	SLG	4月25日	25965	总:216769
6	勇者斗恶龙怪兽篇·旅团之心	GBA	ENIX	RPG	3月29日	23387	总:547448
7	胜利赛马5·MAX2003★	PS2	KOEI	SLG	5月29日	17578	总:17578
8	洛克人ZERO2	GBA	CAPCOM	ACT	5月2日	16647	总:105798
9	最终兵器彼女★	PS2	KONAMI	SLG	5月29日	11667	总:11667
10	第二次超级机器人大战α	PS2	BANPRESTO	SLG	3月27日	10026	总:486395

瞩目



★大人气的动漫作品终于游戏化了，果然是由心跳回忆的制作人参与开发的游戏，游戏透着KONAMI恋爱养成游戏的一贯高质量底力，女主角在人类和兵器间的取向就由玩家们决定，一个锻炼玩家们爱心和修为的游戏，大量原创动画和高解析度的CG画面足以当选近期最佳恋爱SLG。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	81466
2	世嘉四人麻将·网络对战版	(naomi2、sega)	28642
3	太鼓的达人4	(system246、namco)	18081
4	头文字DVer.2	(naomi2、sega)	15500
5	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	15224
6	时间危机3	(system246、namco)	11841
7	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(naomi、capcom)	8791
8	RACE ON	(system246、namco)	8154
9	VR足球2002	(naomi2、sega)	6369
10	罪恶工具XXRELOAD	(naomi2、sammy)	6263

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	塞尔达传说·风之韵	gc、nintendo、arpg
2	分裂细胞	ps2、ubisoft、act
3	午夜俱乐部2	ps2、take 2 interactive、rac
4	横行霸道·罪恶都市	ps2、rockstar、act
5	DANCING STAGE PARTY EDITION	ps、konami、muc
6	大逃亡	ps2、scee、avg
7	THE SIMS	ps2、ea、slg
8	PRIMAL	ps2、scee、act
9	X2·狼人的复仇	ps2、activision、act
10	FIFA2003	ps2、ea、spg



↑活了15年高龄的街霸老角口袋版，喜欢方块和口袋对战的注目。

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每隔半月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供，奖品为“口袋战士”钥匙链，特此感谢!

四川	曹一越	广西	张晏铭	广东	谢燕祥	江苏	徐荣	四川	曾涛
广西	林贵茂	浙江	周琛	福建	李巍	江苏	郑卫然	甘肃	杨军
河南	张震	上海	李佳琳	天津	徐晨	辽宁	李子林	辽宁	张松
河南	张翔	新疆	刘新民	广东	周永超	江苏	余亮	广西	黄东
广西	邵军晶	江苏	陈佳	云南	赵云龙	辽宁	佟建	河北	张蒙
福建	王霖	重庆	颜跃	广东	凌国荣	甘肃	雷澄宇	山东	张亮
上海	钱伟	山东	李西洋	广东	万海峰	新疆	李源	北京	张勇
江西	陈汉	广东	刘晓	浙江	周聪	山西	付崇祥	北京	杨帆
重庆	李涛	湖北	姚锋	浙江	顾嘉煌	上海	胡元龙	辽宁	鲁博
浙江	马超	云南	刘斌	浙江	冯翔	广西	蒋锐	北京	周小磊

让大家久等了！「召唤之夜」系列的



第3作开始可以视点移动，成为崭新的3D地图。障碍物和斜坡对战斗有很大影响。

由SLG名厂BANPRESTO制作，描写召唤士故事的人气战略游戏终于在PS2上再度登场！除了眼镜厂商的一贯高水准外，游戏借助PS2的强大机能，画面效果显著提高，2D与3D完美结合，追加的全新系统更让饭斯们望穿秋水。好了，下面切入正题。



新角色、新画面海量公开！期待大作的消息在这里集结

等啊等，等得头发都白了……不过皇天不负有心人，《召唤之夜3》的新情报终于与玩家见面了！据悉，游戏的最大看点是新角色——学徒（伙伴）的存在，该系统和前作的区别很大，值得关注，而极具魄力的召唤兽战斗场面也不容错过！

PS2	厂商：BANPRESTO	发售日：2003年8月7日
	类型：S·RPG 价格：6800日元	其他：——







召唤之夜3
SUMMON NIGHT 3
サモンナイト



主人公被飓风卷到了未知的小岛上，他的宿命就此展开





在导入部分出现的船只移动地图。只是看着那些小召唤兽走来走去就够有趣的了。

游戏舞台是大家熟悉的幻想世界，但是帝国军队的出现在本系列中尚属首次。

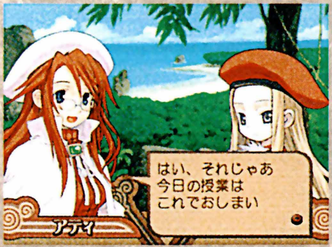
舞台是异世界林邦，故事从圣王国、旧王国之后的第三国家「帝国」开始

最新作已经发售在即！

故事 PRE STORY

主人公偶然得到了神秘之剑 他的命运因此而发生了改变

主人公是一名家庭教师，一天他(她)和面临升学的学生一起去士官学校所在的某都市。但是途中两人乘坐的小船被飓风卷到了到处都是凶恶召唤兽的岛上。为了保护自己的学生免入虎口，主人公决定与凶恶的敌人一拼到底。就在这一危急关头，他(她)似乎听到一个声音在说，"如果想拯救自己，那么就请解除我的力量吧"……在那一瞬间，主人公感觉到一股不可思议的力量挡在了自己身前。

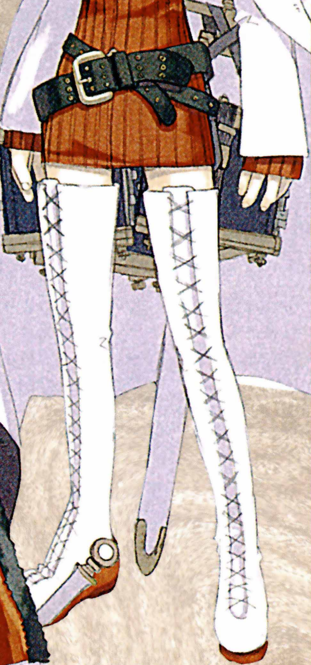


两人由于突发事件来到了陌生小岛。主人公能保护自己的学生吗？

刚刚当老师的主人公有时会被学生捉弄，不过他并不在意。

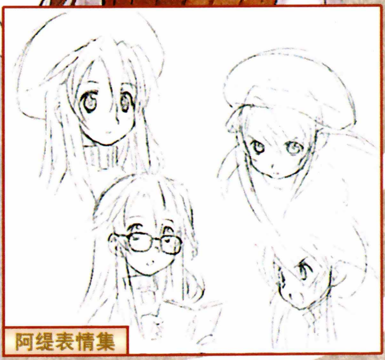




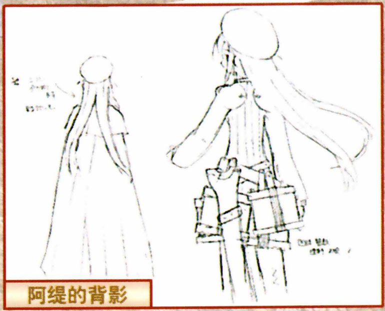


女主人公 阿缇

阿缇曾经是帝国军人，但是她放弃了自己声名显赫的地位，做了一名普通的家庭教师。在故事的开头，她得到了一把神秘的剑，那么，这把隐藏神秘力量宝剑能够帮助她克服困难成为一名伟大的家庭教师吗？

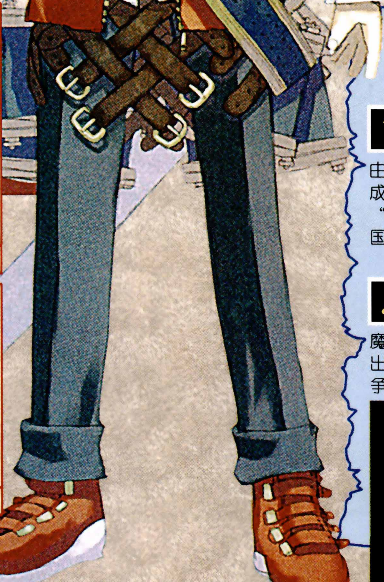


阿缇表情集



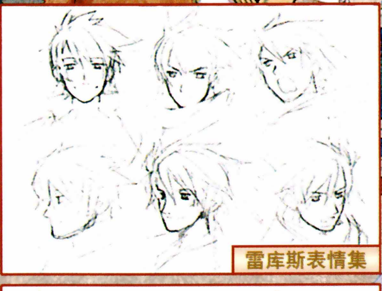
阿缇的背影



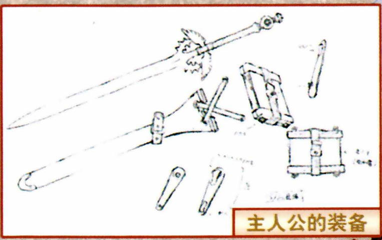


男主人公 雷库斯

男主人公原本是位英武的军人，后来因某种原因改行当了一名家庭教师。他在偶然中找到神秘之剑，并因此获得了不可思议的力量。



雷库斯表情集



主人公的装备

Back Ground 体现世界观的关键词

1 异世界林邦

由于连年征战，原来被称作乐园的林邦变成了荒无人烟的死地。目前林邦被分成了"圣王国"、"旧王国"、"帝国"三个国家，每个国家都多少拥有几个都市。

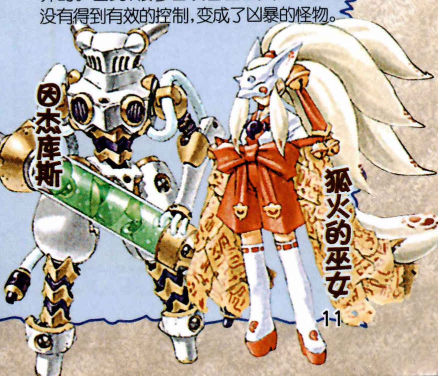
2 召唤术

魔法之石"召唤石"可以从其他世界召唤出神秘之物。召唤石被当作兵器用在了战争中，这也是使战争扩大的原因之一。



3 召唤兽

以召唤术召唤出来的生命的总称。他们没有召唤使用者的命令是不会返回原来的世界的。因此，很多召唤兽在主人死了以后没有得到有效的控制，变成了凶暴的怪物。



因杰库斯

狐火的巫女



白中探険部

白中探险部

炎炎夏日里的青春时光是每个人都难以忘怀的过去，让我们把沉睡在脑海中的年轻时代渐渐唤醒，在游戏中搜寻那珍贵的儿时记忆吧！

PS2	厂商：TAITO		发售日：2003年8月	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——	

重返故乡在过去与现实中穿梭 与朋友一起寻回那年的夏日吧

《白中探险部》描写了以同学会为契机再次回到故乡的主人公，与中学时代的朋友们一起度过的一个奇妙夏日。故事大体分为“少年篇”和“青年篇”两部分，“少年篇”将集合8年前孩童时代各个的经历，而“青年篇”则是引发“少年篇”事件的线索，玩家在“青年篇”的一举一动都直接关系着“少年篇”的故事发展。过去没有完成的心愿和遗失在时间中的记忆如何才能与现在重新连接起来呢？TAITO在今年夏天给大家带来了一部追忆童年的清凉作品。

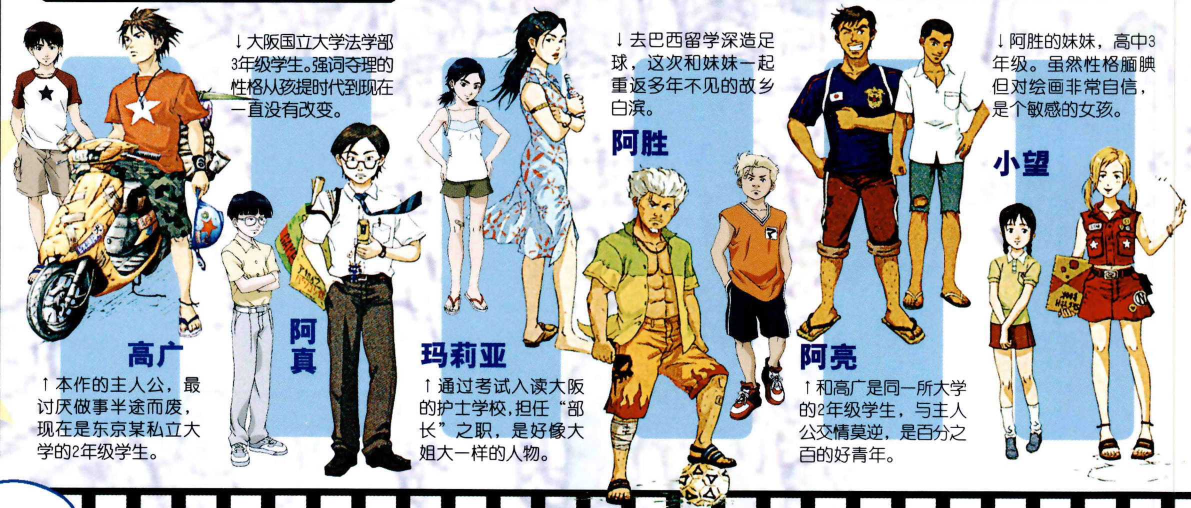
故事开始了……

STB是“白滨中学探险部”的简称。在只有玛莉亚的茶道部活动室中逐渐集中了高广、阿真、阿胜和阿亮等四个人。虽然茶道部已经被废社，但是他们却自己私自成立了一个由玛莉亚任部长的俱乐部——“白滨中学探险部”，现在我们就为大家介绍“白中探险部”中的诸位成员吧，他们都在游戏中扮演什么角色呢？



STB成员充满了活力与青春！

2002年夏季的某一天，在东京一边打工一边上大学的主人公高广，突然收到了一封白中探险部（STB）同学会的邀请函。于是，主人公带着这封信回到了自己曾度过8年儿童时光的白滨，再次见到探险部的朋友们，回忆起了那些快乐的往事。但是令人感到困惑的是，这里却没有人知道那封邀请函到底是谁寄出的……



高广
↑本作的主人公，最讨厌做事半途而废，现在是东京某私立大学的2年级学生。

阿真
↓大阪国立大学法学部3年级学生。强词夺理的性格从孩提时代到现在一直没有改变。

玛莉亚
↑通过考试入读大阪的护士学校，担任“部长”之职，是好像大姐大一样的人物。

阿胜
↓去巴西留学深造足球，这次和妹妹一起重返多年不见的故乡白滨。

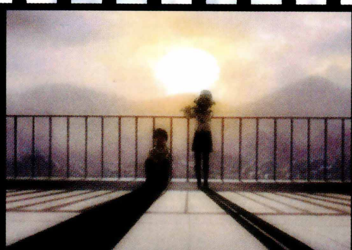
阿亮
↑和高广是同一所大学的2年级学生，与主人公交情莫逆，是百分之百的好青年。

小望
↓阿胜的妹妹，高中3年级。虽然性格腼腆但对绘画非常自信，是个敏感的女孩。

游戏开场画面在这里公布于众！

开场动画充满魄力，在游戏发售前大家可以在此率先一饱眼福。需要特别说明的是，极具视觉麻痹作用的开场画面中还包含着许多关键情节。



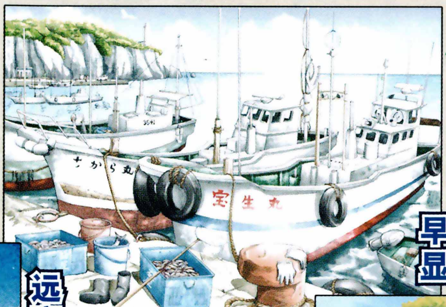




夏日的风拂过面颊，怀念而熟悉的风景再现眼前

在白滨

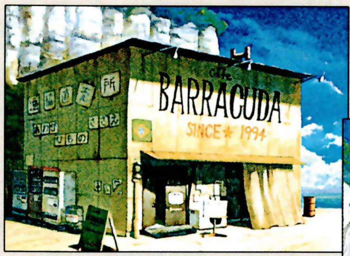
故事的舞台——白滨，是一个晴空万里充满乡土气息、被山海环抱的小镇。游戏的背景就犹如水彩画一般，向人们传达着一种淡淡的思乡情结和对童年的追忆。然而回到这里的年青人发现，过去的小酒馆现在已经变成了便利店，很多地方都已经发生了变化。



白滨渔港

←有很多渔船停靠的白滨渔港。由于这里能捕到一种非常有名的鲔鱼，所以早上能看到很多渔船不停地穿梭撒网。

早上人来人往显得非常热闹!



咖啡「BARRACU」

←高广等人再度相会的海边咖啡馆。他们中学的时候这里还只是个垃圾场。



滨海路

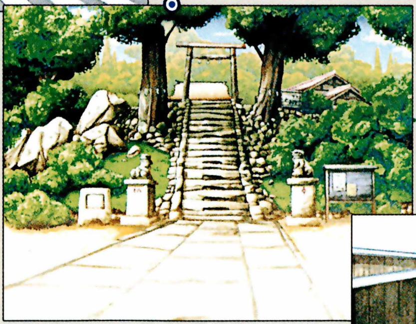
→滨海的马路。骑着车走在这条路上，从眼前晃过的景色全都那么美，让人心情舒畅。

远离大都市……



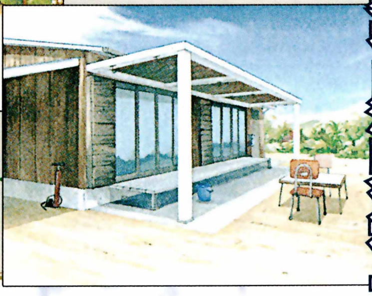
千年樱

→这棵年代久远的大樱树一直就是这个小镇的名胜。8年前，高广他们就是在这里埋下了时间胶囊。



白滨神社

←这就是由御侣父女管理的白滨神社。庙会的时候这里会一直开放，里面还有参拜的大殿。



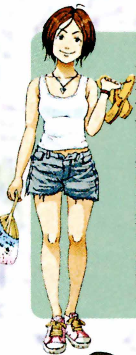
高广等人居住的旅馆

→这就是高广他们下榻的旅馆的外观。这间旅馆不仅直到现在还在使用水井，内院的温泉等也全都给人一种古老的印象。

悠闲地漫步在白滨的街道上

在青年篇中登场的人们

整个游戏虽然是以STP的成员们为中心发展，但还是有不少形形色色的人物也将登场。既有开朗活泼的女孩也有神秘的老人。总之，让我们先来看看这4位和高广他们有着紧密关系的人物吧！



亚矢迦

亚矢迦是和高广、阿亮同一个大学的1年级学生，也是一同打工的同事。生在东京长在东京的地道城里人。这次也和他们一起首次来到了白滨。



御侣

御侣一直担任白滨神社的巫女。兴趣是研究乡土史。总是按照自己的步调办事，对于高广等人来说她就像是大姐姐一样。



老板

“BARRACU”咖啡馆的老板。从以前到现在一直都是一个乐天派的人物。在少年时代篇中，他担任探险俱乐部的顾问一职。



烧炭的老伯

纪州犬虎

完全被谜所包围的老伯和他养的大纪州犬。他们和故事是否也有很密切的关系呢?

要点! 揭开谜题的关键就隐藏在传说中!?

游戏中，在女主角让高广说话时一本叫作“蓬莱的庭院”画册开始打开在玩家们眼前。这个画册记载了流传东亚的永生不老传说的精华。读懂这本画册，更深刻地理解其内容，对游戏有着相当重要的意义，不过到底具体有什么用现在还是个谜。真是令人瞩目的一本书啊。



←百兰和朱姬夫妇俩的这个故事以古代中国为舞台。









龙珠Z2

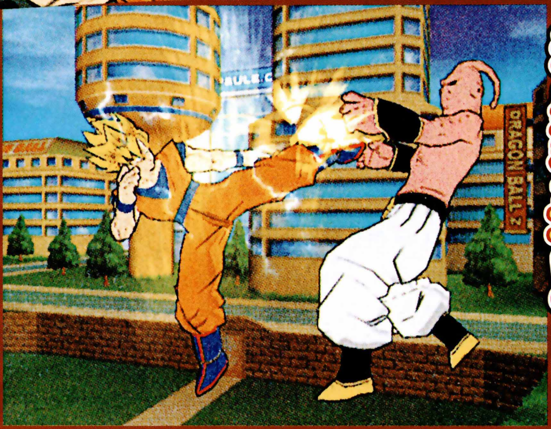
贝吉塔向飞行中的悟空发动冲击波——在这里玩家要用自己的双手再现原作漫画中精彩绝伦的故事。全面提升后的《龙珠Z》再次袭来！




PS2	厂商：BANDAI	发售日：2003年内
	类型：FTG	价格：未定	监制：内山大辅

永远的龙珠Z以游戏身份再登场

去年由BANDAI公司推出的格斗动作游戏《龙珠Z》不仅在日本国内热卖，在世界范围也是刷新了动画游戏的销售记录。正当玩家还沉醉于其中的时候，《龙珠Z》的最新续作已经闪电般出现在我们的眼前。最新作采用卡通渲染技术制作，战斗和场景的描绘都比前作大幅强化，追加的全新模式也让饭斯们望眼欲穿。



全新的人气角色粉墨登场!!

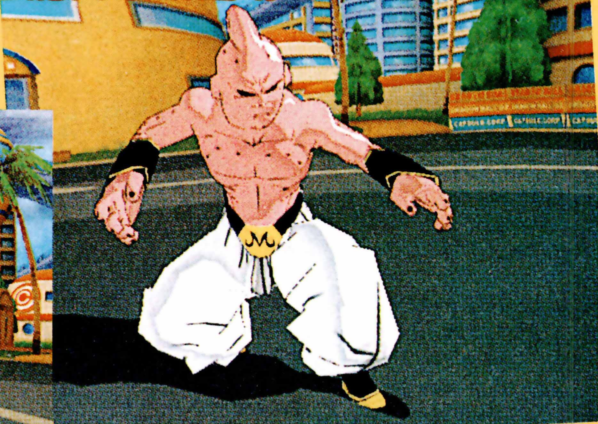
←毫无疑问，原作中的大部分人气角色都将在本作中出现。

游戏画面焕然一新

本作的画面质量更上一层楼，以“赛璐璐”技术描绘的游戏画面充满动感，玩家可以在游戏中体会到更接近于原著的龙珠世界！接下来我们就以悟空和布欧为主角，为大家简要介绍一下《龙珠Z2》的最新变更点。

由于这是BNADAI首次公开该作的情报，因此其抢眼的最新画面也格外引人关注。

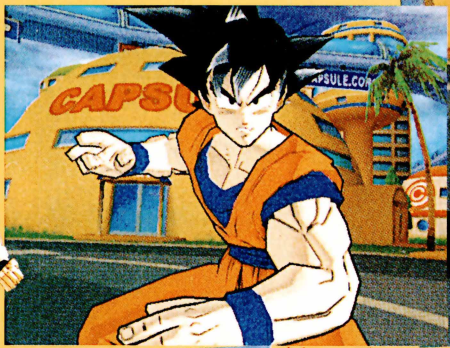
魔人布欧登场



本作中的悟空君



变了模样!!





游戏中灵气十足的角色就好像从漫画中走出来的一样亲切

↓头发的光泽和衣服的光影变化被描绘得异常生动。

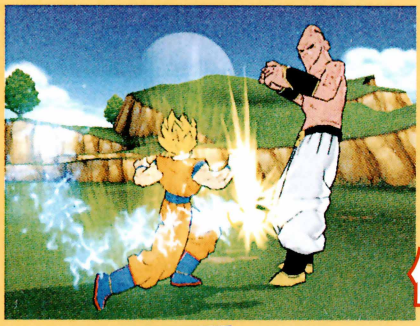






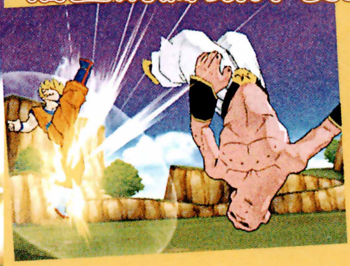
全面曝光进化的热血鏖战

游戏中的战斗部分同样得到了大幅强化。特别值得一提的是，角色必杀技的杀伤力取决于玩家积攒“气”的多少，而原作中的合体技也将在本作中出现，“Fusion”就是这样的系统。下面请诸位欣赏最新作中的战斗画面。





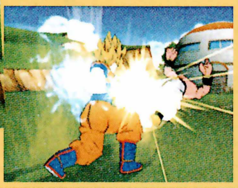
悟空的脚踢炸裂!!



←魔人布欧被踢飞了，赶紧利用冲刺进行追击！

华丽而疯狂的特效使战斗气氛白热化!!



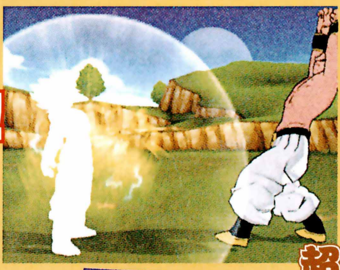


↓悟空强力的正拳前突击把对手打得人仰马翻！

超强力一击



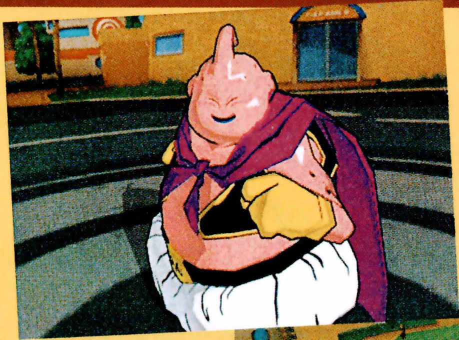
被光芒包围的悟空变成了超级赛亚人





↑→变身为超级赛亚人后，悟空的招数会发生变化吗？

外表憨厚的布欧隐藏着强大杀气

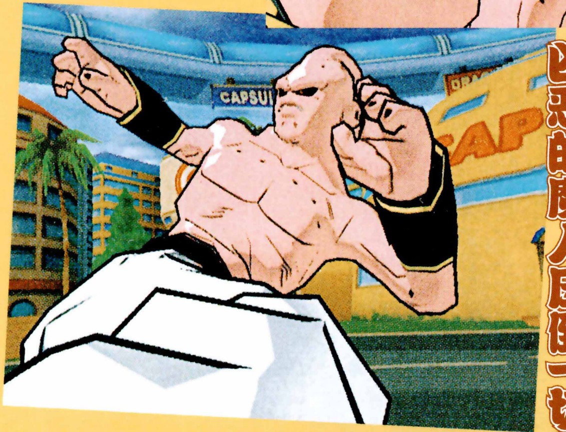


↑胖乎乎的布欧看起来似乎挺可爱……不过与它交手时还是要小心为妙！

魔人的真正面目是



凶恶的魔人压倒一切!!



↑漫画中的魔人布欧异常强大，是孙悟空的劲敌。那么它在游戏中到底有多强呢？相信也是个非常难缠的家伙吧！

收录全新模式

按照惯例，追加的全新模式将在续作中起到举足轻重的作用。在《龙珠Z2》收录的新模式中玩家可以挑战多种项目，以修行、生存战等各种方式锤炼角色，更为重要的是，玩家的挑战结果还会影响到主线剧情的发展。



在地图上移动





↑这是角色在地图上移动的画面，在停住的格子上会发生事件。



↓小林与栽培人的对决。对胜利没有信心或者感觉无聊的玩家也可以把战斗任务交给电脑控制。



多彩的事件接踵而至！







SWV SIDEWINDER V

响尾蛇 V

驾驶着战机在蓝天中飞翔是许多人童年的梦想吧，不过这个梦想现在终于可以实现了，最新战机模拟游戏的发表开始。



PS2	厂商：Asmik Ace Entertainment	发售日：2003年8月	
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

激烈的空战模拟飞行动作

忠实再现战斗机的各个细节部分，正统的空中模拟飞行动作游戏《SIDEWINDER V》，系列的最新作再次提上发售日程了！现在玩家即将可以再次挑战各种各样的艰苦任务。同时在前作中出现并备受好评的“战役模式”也仍然健在。在新作中，除了和同类型战机游戏一样单纯的击落敌机以外，还收录了要求夺回俘虏或者扑灭火灾等充满个性的任务。看来要求玩家们具备的不仅仅是杀戮了，人性化任务登场！而且，该作更是系列中首次搭载了简单易玩的“初学者模式”。这样，即使你是一个飞行类游戏菜鸟也能尽享本作乐趣了！



↑令人眼花缭乱的仪表、操纵杆等看起来简直就和真实座舱一摸一样！



各种多彩的兵器也将登场！





↑激烈的空中搏斗会让玩家们体会到作为一位战斗机师的喜怒哀乐，如果不想有遗憾就好好玩吧。



战机的驾驶舱完全真实地再现了

『SIDEWINDER V』的世界观

公元20XX年，隶属于“世界联合”旗下的超国家军队“FRONTIER，NATIONES（FN）”和敌对阵营“WORF”之间爆发了一场全球规模的战争。这场战争历经1年之久，最后终于以“FRONTIER · NATIONES”的胜利而告终。可是，战争结束后在世界重建的问题上，世界联合阵营下各国之间产生了对立。以北美大陆最重要的据点为中心，是主张恢复原貌的主流派。相对霸权在握，惟恐自己国家衰退的是反主流派的欧洲各国。旧WORF阵营的残存势力，开始秘密接触反主流派的欧洲各国。于是，世界联合反主流各国所拥有的军事 · 工业力与旧WORE阵营的遗产——巨型兵器计划的技术——合为一体，形成了新的阵营。在FN-WORF战争结束大约3年后，一个名为“ANGIL”的阵营向世界联合主流国及其旗下的超国家军队FN举起了战旗。就此，一场新的世界大战爆发了。

等待玩家们的是变化丰富的任务

在战役模式中，共收录了18种稀奇古怪的任务。当然和过去一样，如果满足一定条件顺利通关的话还能玩到更多丰富的隐藏任务。



↑首先仔细研究被下达的任务，然后，再选择适用于该任务的机体出击！之后就要拜托你的双手了。



选择适当机体是游戏的关键



收录的机体现在公开啦

现在我们就为大家公开一部分游戏中出现的可选战斗机。玩家可以操纵的机体共有19种之多。这些机体将会随着战役模式的推进逐渐出现在大家面前。更吸引人的是，所有的机体，还有3种颜色的变化可供选择。



F-16

现在仍在美国空军服役的多用途防卫型战斗机，虽然属于小型的轻量级机体，但却被搭载了大功率发动机。



S37

俄苏霍伊设计局根据俄罗斯空军对新一代战机要求开发的技术验证机，该机采用了从后向前伸展的前掠翼特殊主翼。



F-14D

在前作就曾经登场，有着标志性结构——可变翼的战斗机。可以大量搭载于航空母舰，别名又叫“超级雄猫”。



F/A18E

和F14一起并称美国海军主力的战斗机。特征是可以搭载多种战术导弹，也可以在空中接受加油补给。



Su-27

该机系俄罗斯苏霍伊设计局开发，搭载高性能雷达最多可携带20发导弹，号称20世纪杰作，低速度下机动性非常优越。



Su-35

最多可以同时攻击8架敌机的强力机体，搭载高性能雷达的俄罗斯多用途战斗机。原地旋回性能等机动力极为优秀。



A-10

以从空中攻击地面为目的而开发的战斗机。造价虽低但是构造非常坚固，即使受到一定程度的攻击也毫无问题。



Mig29

由于机体较小，所以机动性相对较高。和Su-27一起并列为俄罗斯空军双壁。高性价比也是该机体的主要特征之一。



AV8B

属于英国空军的鹞式垂直起降战斗攻击机，别名“海鹞”。可以像直升飞机一样在空中悬停，多在航母上搭载。



YF-23

机身采用了空气阻力小，独特切尖的三角翼，机身下表面平坦，所以拥有极佳的隐身能力，然而机动性却有点差强人意。



JAS39

被大家统称“鹰狮”的瑞典制战机。不仅拥有在短距离进行起降的绝佳性能，而且造价也非常低廉，战略用途广泛。



F-22

美国空军 F-22战斗机，别名“猛禽”，独有的隐形匿从能力以及“低观察度”的功能足以让它轻松取得战区制空权。



EF2000

英国及法国等欧洲各国联合研制开发的新型战斗机。统称“欧洲战斗机”无尾翼，有着巨大的固定式三角形主翼。

除了上述这些外的其它机体

在游戏中，除了我们前面介绍的这些常规机体外还收录了像X-25及X-29等试作验证机、以及现在正在韩国服役的F5E战斗机。

游戏最新作

临场感逼真十足 超强力的画面引人瞩目

游戏中的MOVIE及菜单画面使用了像过去市场有售的塑料组合模型外包装上一样的CG插图。大家除了可以体验到真实的游戏画面以外，还能重温模型时代的乐趣。

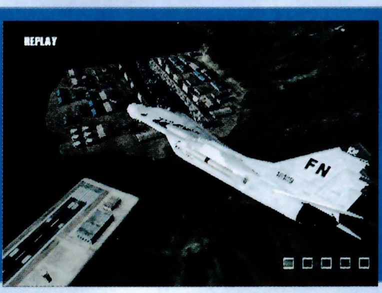


↑游戏中大量使用了充满复古味道的插图。



从5个视点充分体验乐趣 魄力百分之百的回放模式

想再重看一遍自己飞行的英姿吗？回放模式不仅可以满足你的这个愿望，更新追加了“ACMI”视点，可供选择的视点总共增加为5种。在ACMI视点，建筑物及地表等所有一切建筑物，均使用WIRE FRAME表示出来。



↑翱翔天际俯览大地，身为机师的你肩负着重要的使命。

编队组成的大作战!!

和前作一样，玩家可以将援护机体组织编队。而且，由于搭载了新的求救机能，所以在遭受敌人攻击时还可以向同伴求助，从而进行援护攻击。



↑根据任务的内容不同，援护机的数量、种类也会随之改变。

可实现对战的游戏!!

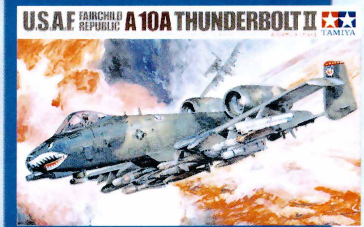
电视画面一分为二，和朋友或者对战或者合作的超级双人战斗模式。在这个模式下，也可以将两台PS2通过ilink连接起来对战。

也可以二人协力作战



可反复欣赏的模型外包装图案

游戏里还为玩家准备了欣赏模型CG插画和包装图案的模式。每当完成一个任务顺利通关，可欣赏的图片就会增加一些。



↑大家就以任务完成度100%，图片收集率100%为奋斗目标吧。



维奥莱特正在汗流浃背的帮助布莉吉特除草，她如此拼命地工作到底是为了什么呢？



维奥莱特对于"调和"工作一丝不苟，毕竟她有着当一名炼金术士的远大理想！



什么!! 连可爱的「小妖精」也是商品!?

ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～

维奥莱特的工作室～古拉姆纳托的炼金术士2～

PS2	厂商：GUST	发售日：2003年6月26日	
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：杜比环绕

游戏的各项情报陆续曝光。这次我们要为大家介绍调和及道具的详细内容，同时游戏中各种设施的作用也将在下文中公布。

这次的事件一样是千奇百怪！

丰富多采的事件已经成了工作室系列的代名词。在这次的新作中，从滑稽幽默到引人落泪，各种事情应有尽有。当然这其中也有一些让维奥大吃一惊的事情……那么到底是什么事情呢？还是让我们静候游戏发售后再解开谜团吧。

在工房里配置丰富设施，独立完成各种工艺！

在前作中，玩家只有走到街道上才能享受各种商店设施提供的服务，但是本作就不用那么麻烦，玩家在工作室里也一样能够享受到各种设施所带来的便利！当然，这并不是无条件的，只有消费一定点数才能建造各种设施，不过，如果一次消费超过30点就无法配置了。



熔矿炉 20Point

如果想打造一件好武器 这个设施就一定不能少

熔化矿石类材料，将其做成钢锭，再从钢锭炼成武器的重要设施。建造需点数20以上，属于比较昂贵的设施。目前还不知道是否能与冰室同时配置。



如果不小心碰到炉子的话会不会被烫伤呢？

储藏柜 1Point

就算库存量再大 也绝对没有问题！

配置储藏柜可以大大提高可供存放的空间。1个储藏柜消耗1点，每增加一个就能多放20个道具，最多可以达到620个。储藏柜是非常普遍且极其重要的设施。



配置储藏柜后，维奥居住的二层小楼一下子变得狭窄了许多，看起来好充实啊。

家庭菜园 8Point

就算足不出户 也能采集好东东！

玩家可以在工房二楼设置一小块菜地，只要将收集的种子种在菜园里，就能收获各种的作物了。那么，稀有作物可以培育吗？真是令人期待啊！



撤去两个人的房间，取而代之的是一块小菜园。不过这里不会漏水吧？

冰室 20Point

如果不希望道具腐烂 那么就把它放在这儿吧！

只要放在这里，道具就不会因为时间的流逝而腐烂变质。特别是要制作大量美食的时候，这个设施更是不可或缺。需要注意的是，冰室不能和熔矿炉同时配置。



冰室设置在地下，最多可以储藏100个道具。

好几个不如就一个，赶快来制作神奇的万能道具吧！

本作出现的道具和前作一样都有两种效果，其一是“回复HP”等每个道具各自不同的道具效果，其二是类似“大范围”这样的由于调和所致的从属效果。如果运用得当的话，就能够做出一些超级便利的道具了。





在所有的东西都决定好以后就可以开始调和了！可是到底能不能成功呢？

调和方法和前作基本相同，既可以选择固定的材料，也可以自己捉摸，没有一定之规。

调和中途来了顾客！？

本作会出现调和中途顾客突然上门的情况，这时究竟要放弃调和接待客人，还是留在屋里继续工作呢？虽然选择的权利在玩家手中，不过最简单的解决方法还是雇个人帮自己看店。



如果请人代替维奥看店的话，再遇上这种情况就能安心了。

在酒馆里也可以调和啦

以前只有回到工房才能调和，但是本作中的主人公在酒吧里也可以调和！虽然只能利用手中现有的道具，可是如果身处外地并遇上突发情况需要救急的话，自己的调和本领也能大显身手，好好把握吧。



选择酒馆菜单里的调和一项就可以进行简单的调和了。

不过调和时只能使用自己身上的东西充当材料。

也可以制作调和材料

迄今为止，调和材料只能通过店里购买、出外采集和在突发事件中得到。不过在本作中，只要有了某些特定的器材就能将调和材料调和出来，而且还能做出商店的装饰品！



玻璃器皿
调和工作中不可或缺的道具之一。



招牌
把这个挂在店门口一定会引人注目吧。

还有这些熟悉的道具哦



飞板
超级便利的载人飞行道具，玩家可以按照自己的喜好把它做成任何样子，是既实用又前卫的道具。



龙舌
贯穿整个系列的经典道具。想得到它就要历经险阻磨难。如果没有冒险者的帮助能够办到吗？



炸药箱
在艾莉工作室中登场的究极破坏武器。在战斗中使用的话，会不分敌我造成大面积重创。



牛角面包
可以恢复各种参数的面包。如果从属属性的范围很广的话，能够一次恢复己方所有人的参数！



妖精娃娃
虽然作为道具而言没有值得期待的特殊效果，但是外形很可爱，或许可以抚慰人的心灵。



某种宝石的原石
只要稍加琢磨就能成为某种宝石的原石，但是具体情况不明。得到它并不费力气，但是加工宝石就困难了。

其它还有很多很多……



生发剂「种子」
可以让秃子长头发的药。这样看来，这次也有秃子登场喽！？



木桶
系列不可或缺的道具在本作中终于可以亲自制作了。不过其用途到底是什么呢？



吓人箱
只要有了它，无论在哪里都可以滔滔不绝地说个不停，但多是些无聊的唠叨。

这些角色也将登场！看起来很热闹哦！！

本作中出现的人物还有许多许多。现在我们就先为大家介绍几个在前作也曾登场的帕梅拉等几个熟面孔吧。

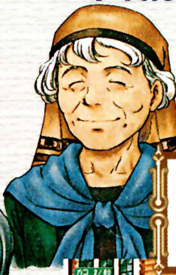
淘气的幽灵 帕梅拉

在旅店住了十几年的幽灵。谣传帕梅拉以前也是个炼金术士，而且很受大家欢迎，是个不恐怖的幽灵。



笑眯眯的老婆婆 朵莉斯·菲尔门

哈芬量贩店有名的慈祥老婆婆，主要出售水果味的料理，得意技是集毕生经验调制秘药。



6月4日出生 64岁
喜欢的东西 小孩
讨厌的东西 没什么特别的
梦想 没什么特别的



喜欢女性的 古雷尔·费尔斯



1月14日生 22岁
喜欢的东西 女性、女神
讨厌的东西 其他男性
梦想 和女孩成为朋友

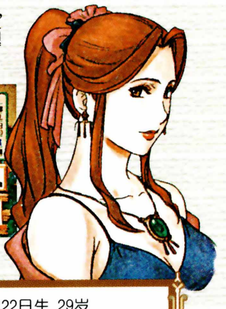


住在哈芬的杂货店的大哥哥。只要看见年轻女孩子就会上前搭碴，号称喜欢全世界所有的女人。

工作伙伴 迪亚娜·霍恩

哈芬酒馆的漂亮老板。平时是一位充满神秘气质的温柔女性，但是如果遇上工作问题绝对不会妥协。





5月22日生 29岁
喜欢的东西 任何可爱的
讨厌的东西 见风转舵的人
梦想 守护自己的店

どうぶつの森e+

无论你是向往独自悠闲生活的人
还是从未到过我们这个小村庄的人
都欢迎你访问这个充满快乐的大家庭

N64的人气之作即将在大幅强化后登场GC，而任天堂饭斯最期待的CARDe READER系统也将活跃于游戏中！下面就让我们率先体验一下新作的变化，重温那独特而可爱的游戏风格吧！

动物之森e+





GC	厂商：NINTENDO		发售日：2003.6.27	
	类型：ETC	价格：6800日元	其他：——	









『动物之森』最新作对应CARDe READER+与流行的存储介质SD卡容量扩增!!

在这个季节随着现实的时间逐渐推移的《动物之森》的世界中，大家可以体验到最悠闲轻松的感觉。《动物之森》这个系列最初是出现在N64主机上的，并保持了长期畅销的牢固地位，这次新推出GC版是作为任天堂的“重头大作”继续成长推出的。

新发售的GC版《动物之森e+》（以下简称《e+》）是在原作基础上发展而来，并加入了对应最新型“CARDe READER+”和“SD记忆卡”的新要素，可以与“CARDe”等发生“连动”（换言之，就是可以读取前作的记录，继续以前的名字和道具目录表）。现在，我们就为大家简要介绍一下这些新要素。

CARDe READER+



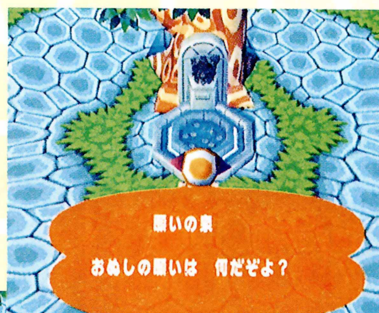
和《动物之森e+》同时发售的新型READER。当然，这款上位READER也可以读取以前的卡，进行互换。

泉之精



使用魔法充满贤者派头的新角色，和新追加的许愿之泉有着密切的关系。

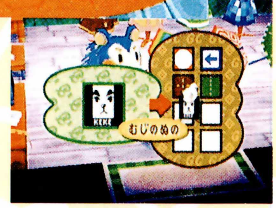
在森林中新追加的许愿之泉 利用CARDe READER+体验快乐



本作最显著的变化之一，就是新增加的“许愿泉”。在这里，玩家可以选择和CARDe相关的菜单。



在新卡中，玩家也可以读取诸如新朋友、出生地等各种设定。



选择图片完成设定。对于自己不太会画画的人来说真是太方便了！



「动物之森@e+」中
除了你以前看到过的外
又增加了不少的东西啊!!



道具、服装、居民等新追加的东西多达100种以上

除了表情和性格开朗愉快的居民、可以在房间中自由摆设的丰富的家具、一年四季的盛大祭典等，这些《动物之森》系列最大的魅力要素外，新加入的东西总计多达100种以上。比如，新种类的生物、钓鱼和单手撒网等，总之绝对可以让你一直从日出玩到日落乐此不疲。

发现新生物



游戏中还追加了昆虫等动物。在哪儿才能抓到它们，需要玩家好好摸索一下了。

这是快乐的聚会吗!?





这就是新事件的画面吗？原有的居民的反应也完全焕然一新。

只属于你一个人的「岛」的设定 即使不连GBA也一样OK

在前作《动物之森+》中就已经出现的游览胜地——“岛”，在《动物之森e+》中即使不与GBA通信连接也一样能去。而且，这次每个玩家都将有属于自己的专用的“岛”（以前是一个村共用一个岛）。



这个岛不是刚开始就能去的，需要将家进行装修才可以。

迷你游戏和FC游戏 即使在GBA上也能玩！

迷你游戏

石头剪子布



这是其中一个迷你游戏。3对3猜拳决胜负。





玩迷你游戏时，玩家还能得到只有在这里才有的道具及信件等东西。

FC游戏

气球大战



只有在本作中才能玩到的可携带的FC游戏！！



尽管不用连接GBA玩家就可以到达“岛”，但是如果接上GBA连接线的话，能玩的东西就更多了。比如，新的迷你游戏、在游戏中得到的FC游戏等等，都可以在GBA上玩。



玩家即使不出门 也可以把礼物送给朋友

由于在《e+》上使用了密码口令，玩家可以把自己的道具作为礼物送给其他的玩家。这样，玩家不用带着记忆卡出门就可以和远处的人互相交换礼物了。



首先，决定好要送的东西和对方的名字。

然后再将你输入的口令告诉对方就OK了。

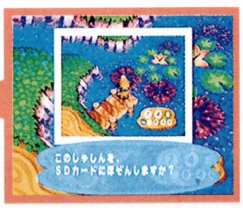
对应SD存储卡转接器！ 通过网络读取村子的记录

本作同时对应预定7月发售的SD卡转接器，SD存储卡是在电脑上广泛使用的记录媒体，如果使用这种存储卡的话，玩家就可以将村庄的各种记录通过EMAIL进行发送或接收。这样，玩家就可以和远方的朋友共享“交换”的乐趣了。



如果将记录移到SD存储卡上，就可以利用电脑将游戏记录发送出去了。

SD卡转接器



玩家可以把自己最喜欢的场景画面保存在SD存储卡上，可以存很多张哦！

截取游戏画面



读取CARDe+的新系列记录并传送到本体内

迄今为止，在“动物之森的e卡”和GC连动时，玩家都需要在CARDe READER上输入密码口令，该作也是同样。但这次发售的“CARDe READER+”只要接上GBA连接线，就可以读取旧的“CARDe”和“CARDe+”的记录实现互动了。这样一来不仅节省了大量的时间，连动也变得更为便利！



例如从一个卡里的居民收信的场合……玩家只要去邮局……

READER读取完成，总之，你买的卡越多也就会越有意思。





看到期待中的游戏画面而狂喜乱舞吧!!

SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM

SNK VS. CAPCOM·混乱





ARC	厂商：PLAYMORE		发售日：2003年夏天
	类型：FTG	基板：未定	其他：——

相关的游戏开发中画面亮相，参战的角色也新追加了8个人。相信这些带着迷雾而来的最新情报一定会激起大家对这个游戏的好奇心。简单的四按键操作·超短的读盘时间·深奥的战斗系统这些对SNK格斗游戏制作理论的继承也格外吸引广大中国玩家的眼球呢。

寻找爸爸龙白三千里





首次登场是在《龙虎之拳 外传》中,之后也开始出现在著名的《KOF》系列里，擅长使用古武术。其必杀技和超必杀技都为有一定射程限制的冲击波类型。值得一提的是她的通常技有效距离长，也有打击投技的判定。只要有效地使用这些技巧，藤堂香澄确实可以成为一个高攻击力的狠毒角色。

KASUMI TODOH
藤堂香澄

活着的传说



Mr.KARATE
Mr.KARATA

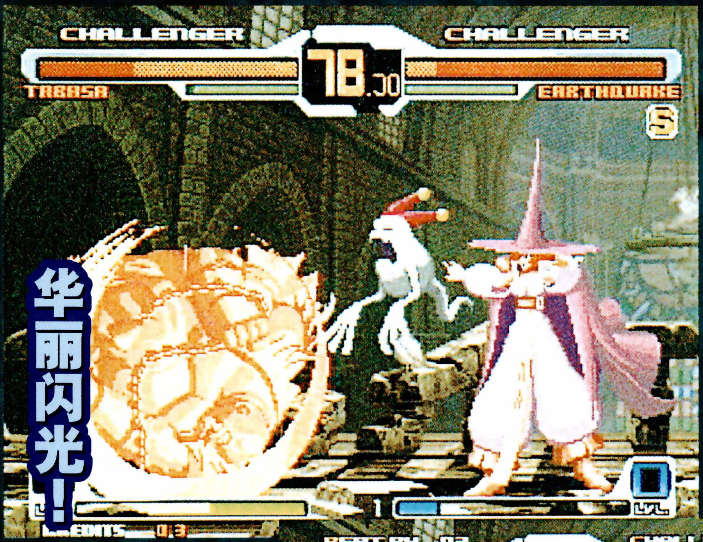


在街机版的《龙虎之拳》中作为真·最终boss登场，Mr.KARATE在性能上其实是阪崎良的强化版。本作中的Mr.KARATE面具下的真面目其实是阪崎琢磨，所以他使用的也就是琢磨的技巧了。《KOF 2001》中的飞行道具类虎煌拳和《KOF 2002》的打击类虎煌拳非常引人注目。

对战形式为1VS.1!!

「真剑胜负」在这里实现了！

《SVC 混战》的对战形式现在已经正式确定为1VS.1的形式。这种形式在最近的格斗作品中实属罕见，关键是无法编排队伍取得战斗力的平衡。如果能够最大限度地发挥所选择的角色的特有能力和技巧，那么你就已经踏出了该作制霸的第一步。



华丽闪光！飞行道具吗!?

这里我们看到的就是两个新角色的必杀技。大肥肥地震有这种在“侍魂”中连续按压技，那么塔巴萨又该出何种招式对付呢?



和波动拳升龙拳并列的3大金牌必杀技之一的龙卷旋风脚看来也被采用了。在使用这招时人物整体看起来较别作大，魄力也是绝对满分的给。在使用以弱攻击×2开始的3连击的情况下，这招看起来绝对是个不错的选择。

往年的必杀技再次在SVC上复活!!



这就是肯的绝技“升龙裂破”。冲天的火焰绝对有着SNK的特有风格。可是打出“COUNTER”时表现出来的效果到底会怎样呢?

KIM

金加藩



一身的正气



首次现身于《恶狼传说》系列，之后又在众多作品中登场的跆拳道高手。相信没有人不知道他的乱舞系超必杀技“凤凰脚”吧。根据作品这个技巧有时也会有变化，高性能的腿系通常技及空中必杀技的飞翔脚，对空技飞燕斩大致上是有着向强力方向进化的倾向。如果比较均衡的打击技在本作中也仍然健在就太好了。

孤高的千人斩



GENJYURO KIBAGAMI

牙神幻十郎



在《侍魂》系列首次露面的幻十郎，最大的特征就是以日本花牌为主题的必杀技了。连续3次使出三连杀&三空杀及对空技的光翼刃、将防御的对手向上掀翻、下蹲防御不能技的飞行道具里樱华都相当有名。如果这些必杀技全部交织在一起的华丽画面能再现的话，牙神在本作也一定会相当厉害吧。

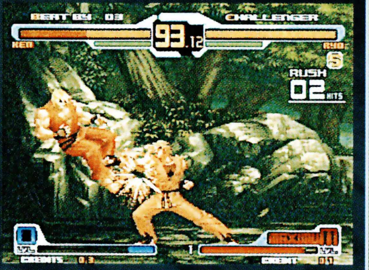
终于看到了「紧急回避」!!

E3展上

战斗画面大公开!!

呜……好感动哦。在前不久(5月14～16日)美国洛杉机举行的"E3EXPO"上，本作的精彩战斗画面终于堂堂公开了！

这段MOVIE留给人的印象，只能用"惊人"和"超速"来形容。所有角色在游戏中的造型明显变大，动作也非常迅速。特别是"紧急回避"的节奏更是让人惊叹，仿佛《恶狼 M.O.W》再现眼前一样。之前大家一直担心CAPCOM角色和SNK角色在一起时是否会有不协调感，事实证明这个担心的多余。本作已显示了相当高的完成度。而且，龙那经典的中K扫脚也被保留了下来。究竟该如何区分使用弱中强三种按键呢，看来今天晚上是别想睡觉了！

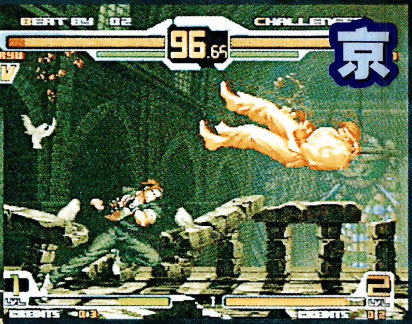


阪崎良整体上比较接近《KOF2002》，除了猛虎雷神刹以外还有虎炮疾风拳，必杀技相当丰富。而且，京使出火焰连续技的一幕也出现在我们的眼前。

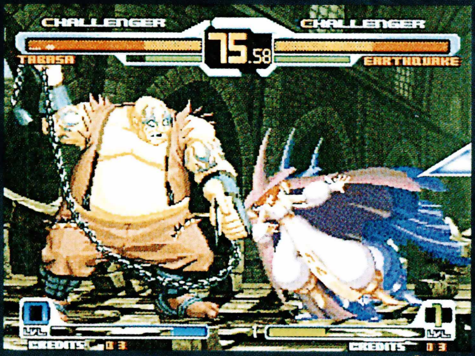
移动系统"紧急回避"指的是双脚擦着地面迅速向前移动一定距离的一种动作。如果在动作中受到攻击，估计就会仰身摔到地上吧。尽管现在并没有确定在移动中是否有攻击或被攻击的判定，不过根据我们的推测应该和REAL BOUT系列一样，能够使出通常技等招式吧。

京和龙的对战画面终于入手！龙现在正一步步将对手京逼入劣势，这个时候京使用了系统设定的紧急回避向后躲闪，整个战斗是在电光火石之际展开的。



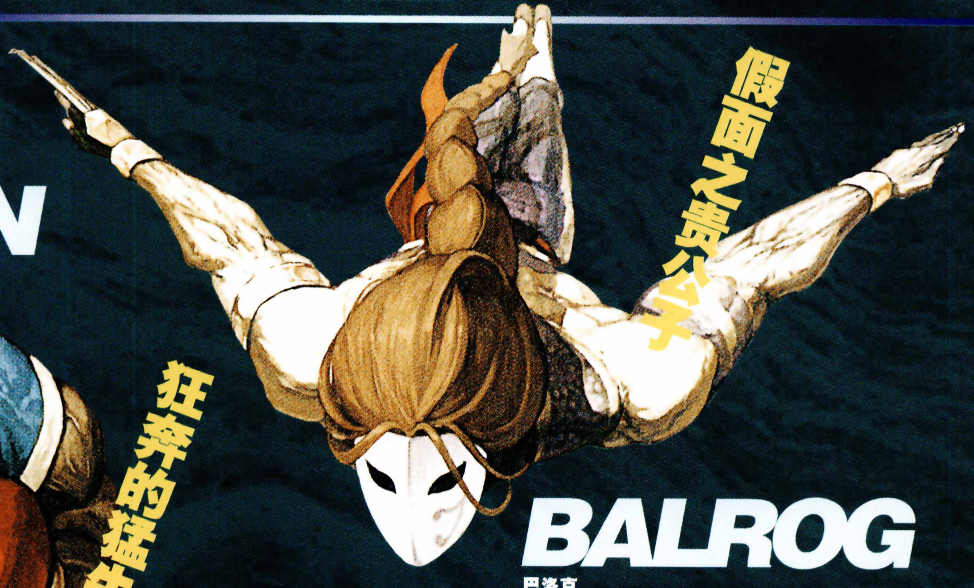


防御被取消了吗!?

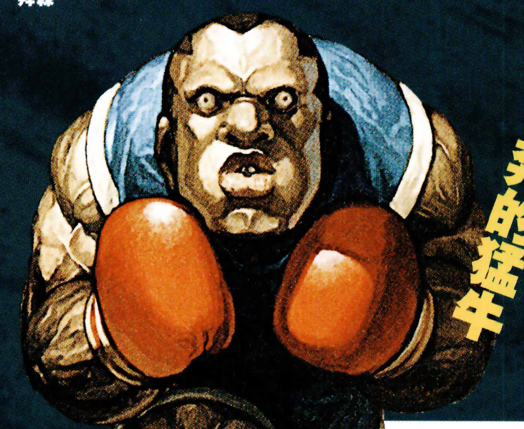




这就是塔巴萨的紧急回避画面。从事前留下的残像来看，她是在防御状态进入回避的，但是下面的必杀槽并没有减少，是开发中画面吗？



假面之贵公子



M.BISON

拜森

狂奔的猛牛

BALROG

巴洛克



快速的跳跃和大范围的铁爪，这些是远距离战斗的最佳武器。不管是在哪部作品中他的强大都是众所周知的，但钩爪的判定也有缺陷，而且，长时间防御对手的攻击也有脱落钩爪的情况发生，可以说这是他的最大致命伤。即使在本作中，如果这个设定也被采用，没有了钩爪的他攻击力在一定程度上也会受到影响吧（待魂？）。



说起格斗对战游戏中的拳击运动员，这位M.BISON可以算得上是先驱者了。属于突进技的突进直拳及超远攻击范围的通常技这些都是封杀对手的好战法。长攻击范围的拳击系招数对于处在下蹲状态的可以击中对手会造成不小伤害，但是在面对矮小或者速度很快的角色来说，M.BISON往往会陷入苦战。

POWER MAX发动!!

被对手攻击命中时积累，怒槽一旦蓄满时就会自动发动POWER-MAX。如果在连续技途中发动的话，后面的几招会有什么样的效果呢!?POWER-MAX发动之后的攻击真是令人期待啊。





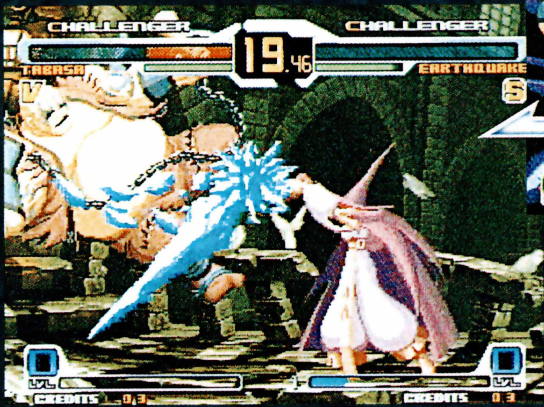
继紧急回避之后，“POWER MAX发动”系统也终于明朗化了，新作并没有采用历来的“任意发动”及“蓄满后自动发动”，而是在使出必杀技、攻击命中给敌人以损伤，一旦达到界限时就会自动发动。

利用通常技→取消接必杀技等，蓄满槽后就会自动发动POWER MAX，在这个状态下使出超绝连续技一定会非常精彩华丽吧。另外，在下边的槽还能看到类似必杀宝石量的数字。这是否一旦使用超必杀技等就会被消费掉?这种不用发动POWER MAX的战法也值得考虑。

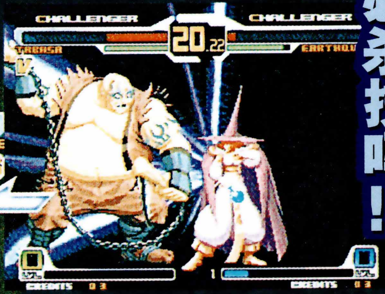
体力槽状态也令人关注!!



这就是令格斗老鸟关注的体力槽了。现阶段，图中体力槽的黄色部分正在逐渐减少至露出红色的部分，实际上等于是两条体力槽。而且，体力槽下边的绿色槽也很显眼。看起来表示的似乎是防御力的耐久值，防御状态受到对手的连续攻击就会逐渐减少防御槽，而在不被攻击状态过一段时间后就会自己恢复。尽管现在防御被突破时的效果仍然不明，但相信绝对是扭转战斗胜负的关键这一点是不会错的。



超必杀技吗!!



从上图来看，该作中有超必杀技这一点是毋庸置疑了。背景转成漆黑一片的感觉和《KOF2002》非常相似，转暗后的攻击及无敌时间产生的效果也很受人关注。塔巴萨的这个招数似乎是飞行道具系的。

VEGA

维加

邪恶之魔人





从《街霸2》开始登场，同样也是个BOSS型角色。以连环踢、最终粉碎两大突进技为轴心，使用攻击范围超长的足技封杀对手。在以高节奏攻防见长的本作中，突进必杀技究竟能发挥到什么程度，现在还是个未知数。不过，就算以通常技为中心，他也拥有着傲人的实力，各位街霸死忠可以不用担心的说。

独眼的帝王

SAGAT

沙加特





一心找龙复仇的泰国拳王SAGAT。利用飞行道具TIGER SHOT可牵制对手跳跃、使出对空技TIGER上击拳将对手打飞这些招式不论是在哪部作品都绝对不容小瞧。和龙比起来他的通常技力度较重，攻击范围及攻击判定也很出色，使用起来绝对强劲。但是，过长的身高也是他的一个不利因素，可以说这是一个很大的缺点……



响彻银河的战争交响曲

发誓将GBA性能发挥到极至的「机战」最新作登场，现在就让我们看看这款游戏究竟有何特点吧。

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2003年8月	
	类型：SLG+RPG	价格：4800日元	其他：——

超级机器人大战D

宇宙历145年，人类再次面临危机！

宇宙历109年，人类突然遭到战斗种族艗托拉蒂的进攻，一场宇宙大战就此拉开了序幕。宇宙历123年，一种名叫侵略者的怪物出现在GETTER线月面研究所……尽管人类最终取得了战争的胜利，但是SIDE3殖民地的吉翁公国也趁势宣布独立。不知反省的宇宙移民者与地球统合政府间的战争就此挑起。最后，国力处于劣势的吉翁公国终告败北。宇宙历133年，GETTER线研究始创人早乙女博士突然失控，令整个大地都被GETTER线污染，侵略者也趁虚而入。统合军和宇宙移民者之间的对立越发严峻。宇宙历145年，秘密组织OZ发动军事武装政变，成立了地球圈统一政府。另一方面，SIDE2的桑斯卡尔帝国和SIDE3的新吉翁公国也各自宣布独立。之后，新吉翁公国竟然企图将阿克西斯星球推向地球，人类的未来将何去何从……

登场作品一览

机动战士Z高达
机动战士高达ZZ
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动战士ν高达
新机动战记高达W
●THE BIG O
六神合体
魔神Z
大魔神
UFO机器人 古连泰沙
●真盖塔机器人～世界最后之日～
●未来机器人 Dartaniasu
●MEGA ZONE23
●MACROSS7

●代表首次参战作品



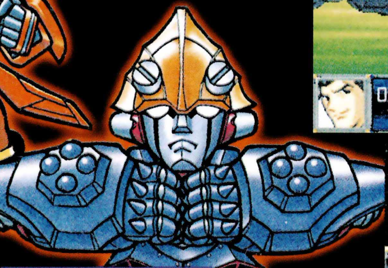








取自「MACROSS7」
火焰 瓦尔基里



取自「THE BIG-O」
BIG-O





取自「未来机器人 Dartaniasu」
Dartaniasu





取自「MEGA ZONE23」
卡兰多

V2assault

BUSTER高达



雷霆王

另外还有众多勇者登场！

首次参战的作品包括「THE BIG O」、「MACROSS7」、「真盖塔机器人～世界最后之日～」、「未来机器人 Dartaniasu」和「MEGA ZONE23」5部作品。除此之外，玩家熟悉的「机动战士ν高达」和「六神合体」等14部作品也将继续活跃于本作中。

钢铁战队，第三次来袭!!



スーパーロボット大戦 COMPACT 3

超级机器人大战3COMPACT

让众人惊叹不已的「COMPACT」系列最新作登场。不仅加入了不同于「机战D」的新作品，系统也大幅强化，新要素鼎力加盟饭斯不容错过。

「COMPACT」的热血之战终于完成究极进化!



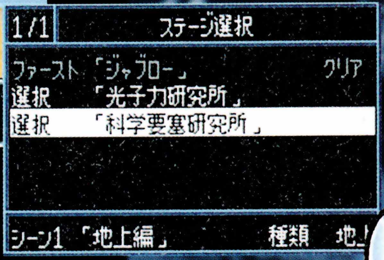
本作的系统以“机战”系列为基础，并沿用了“COMPACT”系列的stage order 系统，同时还搭载了“第2次α”及“ORIGNAL GENERATION”中大获好评的“机器人育成系统”，这样，在战斗中得来的机体就可以通过学习提升性能参数、修得特技。

WS	厂商：BANPRESTO	发售日：2003年7月	
	类型：SLG+RPG	价格：4800日元	其他：——



游戏中不仅加入了许多与史诗般原著相对应的精彩剧情，战斗场面和角色的对白字幕也经过了重新制作，令游戏的各个方面都焕然一新。全新的充满诱惑的COMPACT之战将再揭序幕。

“COMPACT”系列一贯使用的可以自由选择战斗场景的“stage order system”依然健在。不知本作是否会像前作一样，机体随着故事情节的推进而改变?



全部14部作品中，有4部新作品首次登场!

新加入的作品包括“BETTER MAN”（1999年）、“天空的艾斯卡柯尼”（1996年）、“合体战队麦肯塔机器人”（1977年）和“魔境传说阿克罗班奇”（1982年）4部作品。让我们与这些历经战火洗礼的勇者们一起为守护地球而战吧!



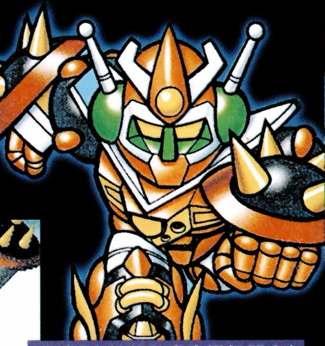
《天空的艾斯卡柯尼》描写了一位生活在地球上普通少女，突然超越时空来到盖亚行星上与少年巴恩一起旅行，操纵巨大的铠甲机器人奔赴战场的故事。



取自「魔境传说阿克罗班奇」

阿克罗班奇





取自「合体战队麦肯塔机器人」

麦肯塔机器人



取自「BETTER MAN」

觉醒人



登场作品一览

- 机动战士Z高达
- 机动战士高达ZZ
- 机动战士高达 逆袭的夏亚
- 新机动战记W Endless Waltz
- ●BETTER MAN
- ●天空的艾斯卡柯尼
- 魔神z
- 大魔神
- 盖塔机器人G
- 真盖塔机器人（漫画原作版）
- 超电磁机器人 孔巴德拉V
- ●合体战队麦肯塔机器人
- ●魔境传说阿克罗班奇

●代表首次参战作品



阿克罗班奇是为了将沉睡在遗迹中的传说宝藏克瓦斯奇卡挖掘出来而特别制造的机器人。他的宿敌是底人戈布林。

私人看护·玛莉亚
Private Nurse Maria

PS2	厂商：DATAM POLYSTAR	发售日：2003.7.27	
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

这款情节温馨感人，描写特护故事的游戏，自从发表以来一直备受广大玩家的关注。这次我们就放出官方公布的最新信息满足大家，那么你想治愈心灵和身体的伤痛吗？期盼中的灵丹妙药来了。

为了照顾体弱多病的主人公力道广树，广树的母亲特意为他请了一位能干的特别私人看护。两个人的共同生活就这样突然开始了，在接下来的日子里，不知不觉中广树的周围开始产生了一圈圈的涟漪……在为时一个月的看护期间，广树的身体和内心会发生什么变化呢？今次我们就为大家介绍一下在这新生活中发生的点点滴滴故事吧！





回忆中的约会

从小的时候起，和广树一起长大的彩乃就是主人公最好的朋友。即使是在这短短的一个月内，他们的来往也十分频繁……上面就是在他们回忆过去的时光时，内心所出现的几幅画面。在一起吃饭、在一起坐地铁、一起躺在草坪上休息……今后，这两个人仍将会继续制作这些不可替代的回忆吧？



将我的思念寄托在后背传来的温暖上……

玛莉亚旁边的这个女孩是谁？

这张画有两个可爱女孩背靠背的插图，是日本各个游戏店现在正在发送的宣传画图案。左边的女孩一看就知道是女主人公玛莉亚，可是右边的女孩到底……，这个和玛莉亚看起来非常相像的女孩真正的身份是？



住在广树家的玛莉亚正在微笑着和广树的童年玩伴彩乃打招呼。

全新的事件画面特别公开！



彩乃正好朝着广树的方向跌倒，两个人就这样摔在一起。尽管刚刚还在吵架斗嘴，彩乃却还是一下子脸就红了。

由于担心广树的身体，玛莉亚来到了学校。结果这个可爱女孩的到来一下子引起了众多男孩子的注意，图为她被团团包围的画面。

陆续登场的新角色们大公开



这两位就是彩乃的母亲和妹妹。妈妈由乃总是糊涂地做些出人意料的事，妹妹优乃则是个活泼的女孩。



总是吵闹不休的两个临时特护

玛莉亚不在时代为照顾广树的两个护士。身高有1米80以上，她们总是随随便便给广树乱起绰号。



在公园里……

广树和玛莉亚两个人在公园草坪上悠闲地晒着太阳。玛莉亚的治疗方法一向不同于常人，这大概也是治疗广树的一种方法吧？尽管态度强硬的广树一开始对玛丽亚有所抵触，但在她的全心全意看护下也渐渐敞开了自己的心扉。





官方网站http://www.datam.co.jp现已开张。

天外魔境 PROJECT启动

Hudson的RPG大作《天外魔境》系列自从1988年的《天外魔境 ZIRIA》和1997年的《天外魔境 第四默示录》发售以来，就再没有出过新作。但是在二十一世纪的2003年夏天，新的《天外魔境》终于破茧而出……!!

天外魔镜 ZIRIA　天外魔镜II MANJIMARU
天外魔镜III NAMIDA　天外魔镜 第四默示录



在FANS们的强烈呼吁下，曾一度中止开发的《天外魔境III》终于决定复活了！在电软过去的新作游戏期待榜中《天外魔境》就曾一度挤身前列，然而现在我们的愿望终于就要实现了！！

PS2	厂商：HUDSON		发售日：未定
	类型：RPG	价格：未定	其他：广井王子监督

GC	厂商：HUDSON		发售日：未定
	类型：RPG	价格：未定	其他：广井王子监督

众人期望中的游戏 跨越世纪终于复活!!

正是《天外魔境》这款日式RPG大作让“广井王子”这个名字飘洋过海，中国的玩家尽人皆知。PCENGINE版的《天外魔境ZIRIA》和续篇《天外魔境 II MANMARU》的最终作《天外魔境 III NAMIDA》曾一度因为主机机能的原因中止开发。不过，在次世代主机性能突飞猛进的现在，《天外魔境 III NAMIDA》的开发计划终于被再度启动了!!

根据我们现在掌握的情报，只知道游戏的舞台设在古日本的九州，主人公的名字叫作NAMIDA，仅此而已。尽管现在官方的游戏画面还没有公开，不过却得到了担任人设工作的迁野寅次郎所绘制的角色设定图!!由于还没有太详细的资料表明各角色的身份、来历，所以我们只能在这里做个大概的推测，大家也猜猜到底谁是NAMIDA吧。



编辑部预想
热血系主人公角色

拥有一头奇怪发型的青年。左臂和右臂分别涂着红色和蓝色的标记。眼睛下边的蓝色标记看起来是不是就像泪痕一样呢？在战斗中应该是使用凌厉的枪技吧！？



编辑部预想
心中怀有秘密的女主角

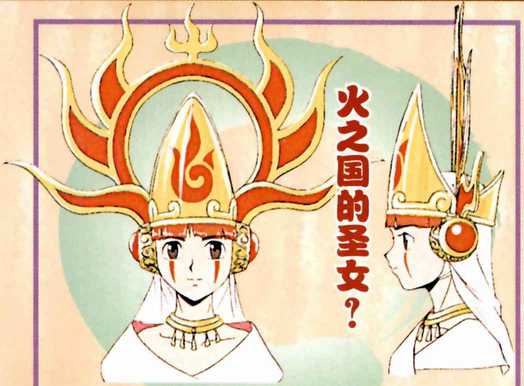
左肩上有着火之一族证明的标记，从坚定的表情上看来不像是一个需要勇者守护的女孩呢，内心似乎隐藏着坚定的意志。腰上挂着的短刀是用来作战吗？还是仅仅为装饰呢？

这两位男女角色就是掌握故事关键的人物吧!?

「天外魔境III」的开发资料极秘大公开!!

除了前面公开的那两位“疑是”主角的角色以外，还将有众多极具魅力的角色出现在《天外魔境Ⅲ》中。现在我们就为大家公开一些《天外魔境》的极秘人设资料，它们都是由迁野寅次郎先生采用了尖端电子绘画技术产生的！不过现阶段人物的名字都尚未决定，我们也就无法分辨出到底谁是敌谁是友了！？

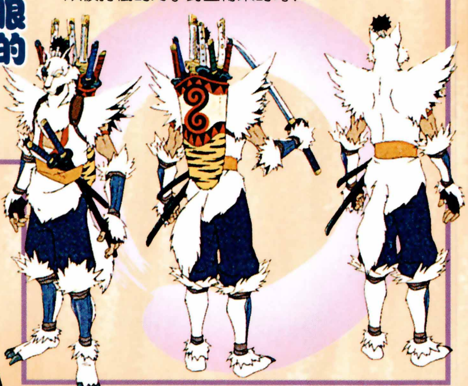
火之国的圣女？



头戴画着火之勇者纹章的圣冠。这种装饰很容易让人联想起太阳。难道日本的命运就掌握在她的手中吗！？

独眼的持刀猎人？

全身裹着狼皮的武士？后面背的这些刀难道全是从被打倒的对手身上得来的吗？



面具下是张什么面孔!?





身着似乎是在仪式时才穿戴的古怪服装。虽然平常戴着面具，不过人物表情相当的丰富呢。

手持长达数丈的巨弓



看起来像是一个日本平安时代的武将，手中拿着一把其长无比的巨弓，估计其威力和命中率是无人能及的。

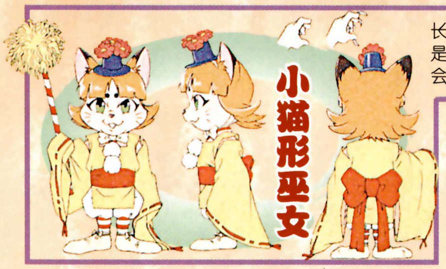
神秘的土俑出现!!

自己拥有意识的土俑？不仅身上穿着衣服头上还戴着漂亮的红帽子，打扮得很漂亮啊。



小猫形巫女

长着令人瞩目的猫耳朵，看起来像是巫女的女孩，战斗的时候难不成会伸出爪子攻击敌人吗？



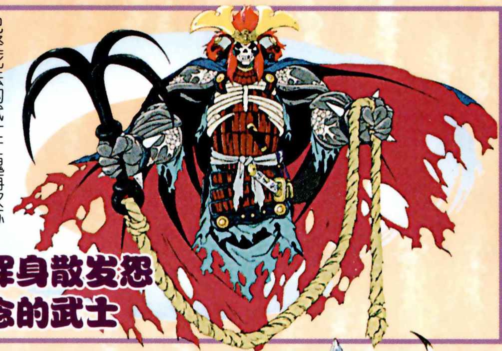
犀利双眼中隐藏着野心



看起来像是某座城的公主或女王？估计是个给主人公出谋划策的军师型人物。

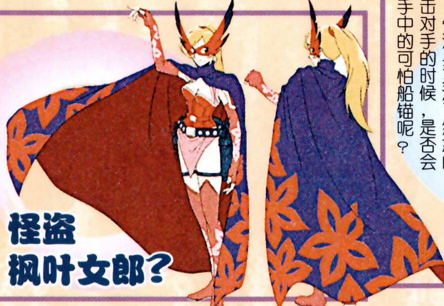
浑身散发怨念的武士

已经死去的武士亡魂再次苏醒了！？浑身充满了怨念的他攻击对手的时候，是否会抡起手中的可怕船锚呢？



怪盗枫叶女郎？

戴面具的神秘美女，身穿一件画有枫叶图案的披风，身形非常飘逸。



可自由操纵人的灵魂!?

长相打扮酷似仙人的角色。飘浮在他周围的好像是……人的灵魂？



后面背着的是香资箱？

估计应是云游僧的BOSS角色，背上的应该是香资箱，想通过就得付钱给他吗？！



龙形之长老

身体长度不明，因为龙的寿命很长，所以他应该拥有非常渊博的知识。



拿大金锤的鬼

这个角色似乎是使用巨大的金锤攻击对手的。要是吃了他一招，对手一定非死即残啊。



无双报道



一直被玩家奉为该系列最顶级作品的《II》，经过11年的酝酿终于决定移植到PS2和GC！绝对是名垂青史的RPG，《III》发售之前大家一定要先来体验一下《天外魔境》的精华！

PS2	厂商：HUDSON		发售日：2003.10.2
	类型：RPG	价格：未定	其他：广井王子监督

GC	厂商：HUDSON		发售日：2003.9.25
	类型：RPG	价格：未定	其他：广井王子监督

RPG大作移植决定!!



在上世纪末1992年发售的《天外魔境Ⅱ》现在终于要复活啦！！每隔30分钟发生一次事件的曲折剧情、近3000名以上的登场人物、多达80小时的总游戏时间，这些汇集在一起就构成了这款宏伟的作品。这次的移植保持了原作的世界观和剧情，并为游戏系统和画面注入了一些现代技术风格，现在就让一手制作《天外魔境Ⅱ》的王牌制作人广井王子和A田省治来为我们阐述这款游戏吧。

戦国卍丸

新作里战国万丸的部分画面现已公开。这个继承火之勇者血统的男孩就是本作主人公。他将和冠木团十郎、极乐太郎、绢一起，与根之一族展开拼死战斗。

我之路上无敌手!!

冠木团十郎参见!





←↑冠木是万丸第一个遇到的伙伴，也是个喜欢用华丽招数攻击和美丽女人的豪放男人。



战斗场地全3D化!



↑→战斗区域的地形分布也可以通过地图表示出来，移动的手段也是各种各样哦！



←村镇内部的场景也完全用3D表现。



←迷宫里机关遍布，一不小心就会落入陷阱。

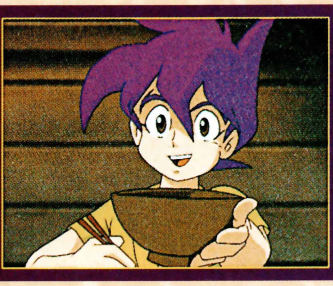
大魄力的战斗!!



↑这就是指令选择式的战斗场面。在这次的移植作中敌人的攻击也会用动画的方式表现吗!?

重新制作的MOVIE!?

由于主机的画面解析能力有了大幅的进化，所以游戏中的MOVIE也全部重新制作了！当年在PCE版中，曾出人意料的摆出一个多达24人的豪华配音阵容，那么这次的作品中又会如何呢……



←游戏开始时的电影画面。神气活现的万丸正在吃饭。

天外情报① 官方主页已开设

从2003年6月6日10点起，满载《天外魔境》系列情报的官方网站就开张啦！在这里，玩家不仅可以看到所有《天外魔境》作品的游戏剧情概要、人物设定资料、游戏开发内幕、以及金牌监督广井王子发布的最速新闻通报，更可以在这里下载最新的壁纸和官方公布的高清晰度影像！！内容可谓非常的丰富！！现在赶快登陆“TENGAI.jp”看看吧！

天外情报② 可收听的广播！

由Hudson提供的广播节目《tryme.jp/今夜也hatihati》已经在日本电台正式播出了。这是由大人气声优川澄绫子、渡边明乃、松本南、艾美4个人主持的精彩节目。如果日本玩家想知道所有关于《天外魔境》的最新情报，这就是最好的途径了！该节目在日本文化台每周日晚23点30分，BSQR498台每周四晚20点开始播出！！中国的玩家吗?继续残念！！

天外情报③ 大型PARTY举办决定!!

在日本台场新区，一个名为“天外魔境 觉醒祭”的活动现在正在举办中。在2003年7月7日傍晚19点，除了将公开放映《天外魔境Ⅲ》的最新游戏影像外，广井王子本人也将出现和多数到场的玩家们讲话！而在日本的玩家参加的办法就是只要剪下右边的图标，连同自己的姓名、住址、年龄、邮编、性别、对《天外魔境》的评价等一起寄出，在被选中后就可入场了。

虽然这个活动如此精彩，可身在中国的玩家也只好望洋兴叹、大家可以继续残念！

如有任何疑问请访问以下网址：

URL http://tengai.jp

参加这次活动的人数限定是300人，参加者可获得广井王子亲笔签名。

天外魔境觉醒祭 应募卷

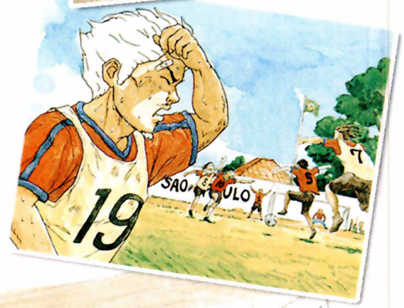
TAITO®

回忆过去，改变现在。
和朋友们一起，
再次探寻那个夏天吧。



在东京一边打工一边上大学的高广，
有一天突然收到了一封寄信人不明的“白中探险部（STB）同窗会邀请函”。
白中探险部是高广在白滨上初中时与朋友们一起成立的俱乐部的名字。
收到这封神秘信件的高广再次回到了故乡白滨，并见到了8年不见的童年伙伴。
可是，这里面却没有人知道邀请函究竟是谁发出的。
是谁？为了什么？8年前这里到底发生了什么？
和朋友们一起追寻记忆的篇章，一点点的改变现在。
再次寻回那被遗忘了8年的“重要的事”，白中探险部再次开始探险……







6月1日—6月15日

编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW

全机种 13部

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

评论人



MASCAR

最近游戏的中心向创造球会3转移，感觉虽然经营是一件很苦的事，但比起在WE赛场上高度精神紧张还算是很轻松。游戏市场开始走出淡季，请大家期待下一期的火热评论，内容暂时保密。



星尘大海

在没有被诱导又没有自我觉悟的情况下，最近又不知不觉地完结了超级机器人大战OG的南部响介路线，发现最终的白河愁果然凶恶，看来BAN社的机战新标准就是在一个个GBA试验作中确立的。



K1

当接到这期的游戏点评名录时就傻了眼，居然大部分游戏都是k1完全不擅长的游戏，结果被大象君以虚度十几年的游戏生涯为由着实数落了一顿(－_－b)。唉……游戏真是玩到用时方恨少啊～～



星川明人

这月大量时间都在《Love Hina》上了，游戏一般，但的确毁手柄，开始怀疑KONAMI邪恶的目的。美版的《空舞4》取得了全部战机，竞赛模式还差四个没有执行，这月应该能够全部完成了……

游戏

SILVER　电脑战机 VIRTUA-ON MARZ

发售日：2003年5月26日



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：STG
媒体：DVD

SEGA的人气对战射击游戏最新作品，本作并没有推出街机，而是直接推出家用机版，强化了故事模式。相比之下对战有所减弱。

评论

MASCAR： 虽然还保留了电脑战机的名字，但是玩起来总觉得缺了点东西，可能是由于没有街机版本的缘故。虽然加入了带有故事情节的任务模式，但是该游戏最大的乐趣－对战却感觉有了很大的弱化，那个和雷达作用一样的系统让对战的时候完全没有索敌的乐趣。

星尘大海： SEGA出品的游戏果然有质量保证，本作机体的设计依然保留了日本机械设定大师KATUKI HAJIME的一贯风格，画面较之DC前作画面有一定提升，该作对战的那种火爆感觉居然可以在PS2上再体会，许多死忠一定会很满意的，推荐给世嘉犯和机器人犯。

K1： 上级玩家或者发烧级玩家要玩这个游戏的话，建议找根连机线，两台显示器与两台PS2，再来两台专用操作器，这样才能充分体会到这个游戏的真正魅力，否则光靠手柄与一台显示器与一台PS2，感觉会大打折扣的。此外本作还新添了故事模式，不可不试。

星川明人： 新的任务模式感觉很好，虽然还是在有限的场地内以通常模式战斗，但是很满意了。对战模式的改变十分令人气愤，因为无法看到机体的样子，只能干背机体编号……感觉回到了不会日语时的《高达》时代。其他方面的提高虽有，但不是很大，倒也是款不错的游戏。

SILVER　J联盟职业球会的创造3

发售日：2003年6月5日



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SLG
媒体：DVD

家用机上最强的足球经营类游戏，新作不仅仅更新了球员的数据，训练比赛等各个环节也有了全新的变化。绝对是最强的经营游戏。

评论

MASCAR： 果然不出所料，这几个月延期的等待换来的是一款超级优秀的游戏。该系列游戏现在已经进化到了非常完善的地步，不仅J联盟的所有球员全部出现，而且本作里的世界球员也是首次实名登场。本人和以前一样，静冈县清水市仍然是首选，现正在攻略中。

星尘大海： 作为家用主机上最强的球会育成系列，本作无疑给最近这个公布多于发行的时期带来一丝活力，与DC两款前作发售时叫好不叫座的情况比，在全球普及量最大的主机PS2上出现无疑可以把SEGA优秀的作品带给更多的玩家，非常耐玩的一作。

K1： 时隔5年了，当年在SS上拥有极高人气的作品终于有了正统续作。焕然一新的系统可以让玩家更容易上手，并且可以使用那些以实名登场的球员使得球迷玩家们兴奋不已。当然，对于那些只喜欢在球场上真刀实枪地与对手拼球的玩家而言，这款游戏就没有什么吸引力了。

星川明人： 说实在的，明人实在不是玩足球的料（哪怕是经营形式的），最大的感受就是它认识我，我不认识它……可能它也不认识我。在多人的指导下对此游戏进行了初步的学习，累计5个小时之后确定自己完全不会玩这个游戏，不过也算是多少了解到了一点，仅仅是一点，有限。

索尼克弹珠台

发售日：2003年6月5日



机种：GBA
厂商：SEGA
类型：TAB
媒体：卡带

以索尼克为主人公的益智游戏，还包含了除弹珠台外其他的一些小游戏，整体上看与马里奥聚会有些相似。

评论

MASCAR： 原以为只是一个简单的弹珠台游戏，就像以前GBA上推出的《死亡之屋弹珠台》一样。拿到游戏后玩了一下，发现里面包含了很多不错的小游戏，虽然数量无法与瓦里奥制造相比，质量也比马里奥聚会要差一些，但是在掌机上玩起来感觉也不错。

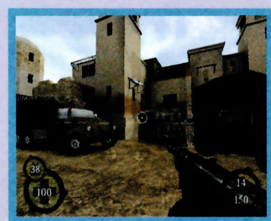
星尘大海： SEGA的小品级游戏，但个人认为在GBA上出现这种既不耗时又清新可爱的游戏绝对值得推荐，在厌倦了疯狂读盘和华丽浮躁的多边形时偶尔拿起GBA来开心地玩一会，没有比这款游戏更适合夏季的游戏市场了。更何况里边是人见人爱的索尼克一族呢，推荐！

K1： 一款借着SEGA招牌刺猬为主要卖点的弹珠台游戏，游戏模式还算丰富，但是玩了一会结果发现总是看不到球飞哪去了，或许是发色数的缘故再加上整个画面经常跟着球快速移动，玩不了多长时间眼睛就会发酸感觉到累，不得不暂停下来休息一下眼睛……

星川明人： 让人会有清风拂面感觉的小品级游戏，SEGA正是看准了GBA主机的特性而推出了这款不需要大量时间的休闲作品，角色就是SEGA的招牌人物（动物……）刺猬索尼克，而游戏的方式就是简单的“弹”字便可概括，建议诸位烈性游戏打伤了的玩家拿来放松一下。

2003年5月31日

重返德军总部



机种：PS2
厂商：ACTIVISION
类型：STG
媒体：DVD

移植自同名PC第一人称射击游戏的作品，游戏中写实和科幻风格共存，整体素质很不错，喜欢此类游戏的玩家可以试试。

本来整体素质是可以和荣誉勋章有一拼的，但是游戏整体的风格过于阴暗，玩起来让人觉得比较沉闷，另外游戏中人物视角的转换速度太快，有些眩晕的感觉。最不能让人满意的就是游戏中出现了一些现实中不存在的敌人，比如巫师等等，令人大倒胃口。

和XBOX一同发售的PS2版，全机种出击一直是老美的一贯作风，但相信惟有此款PS2版绝对为销量最高作，出乎人意料的是在PS2上该作在游戏进程中少有拖泥带水现象，敌人的AI和XBOX版相比没有加强，对于手柄有限的键位，开发小组取消了不少动作，残念！

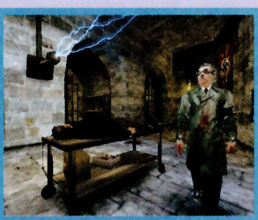
虽说是一年前的旧作品，但仍不失为一部优秀而经典的第一人称射击游戏，这一点光是看它两月就出售一百套就多少能明白一点。那些丰富而细致的地图、近乎真实专业的武器等等移植到PS2上可以让TV玩家也来充分体会一下那种紧张刺激的战场硝烟的味道了。

PC的戏大作再次移植到了家用机平台，有PS2版及XBOX版。本次的移植可谓相当出色，不再同以往的移植作品有大量“慢镜”出现，而且作为增补游戏的关卡有所变化……不过除了开始的变化外，其他变化的地方还没有打出来，相信又会卖的满堂彩了。

SILVER

2003年5月31日

重返德军总部



机种：XBOX
厂商：ACTIVISION
类型：STG
媒体：DVD

前面作品的XBOX版，在画面质量以及游戏流畅度上有一定提高。别的方面没有太大的差别，都是一个模子出来的，值得一试。

XBOX版和PS2并没有什么本质的区别，只是画面上的锯齿感觉要少一些，似乎读盘也要快一些。既然没什么差别，那就不多说了，喜欢这种美式风格游戏的玩家可以来试一试，XBOX版本稍稍好一点，所以多给1分。别的就没有啥可说的了。

去年5月发售的PC大作终于在XB上登场了。当初的《重返》目标瞄准了《HALF LIFE》《HALO》等作，可是由于种种原因还是居于下风，此次XB的移植程度甚高，而且还追加了几个关卡，XB的强大机能再现该作魅力的时候也让人领教XBOX手柄的可怕。

曾被喻为2001年度最佳PC GAME的射击游戏，曾获得GAMESPOT的9.2高分评价，移植到XBOX上那简直就是理所当然的事情。对应Xbox Live网络服务这一点使得游戏更接近PC版，这样就能不局限于单机作战而通过互联网与其他玩家一起痛快拼杀一番了。

与PS2版同时移植到XBOX平台的作品，游戏的画面较PS2版有所提高，不过感觉还是比高配置PC的画面差了一些。XB平台本作与PS2平台的没有太大变化，敌人的AI也未得到提高，最大的共同特点就是手柄打这种游戏实在是一种折磨，尤其是在“正手型”的情况下……

2003年5月31日

重返德军总部



机种：GBA
厂商：ACTIVISION
类型：STG
媒体：卡带

虽然名字一样，但是和前两作并没有什么关系，好像是把PC上最早的一部第一人称射击游戏搬了过来。游戏的整体素质较差。

这是啥？这种游戏为什么要出现在GBA上呢？游戏最大的特点就是一个字－糙。如果把它和以前评论过的荣誉勋章GBA版放在一起的话，那绝对是完美的GBA无敌双糙大组合。估计这种游戏要是在日本推出，定价48日元的话，应该能卖出100份以上吧？

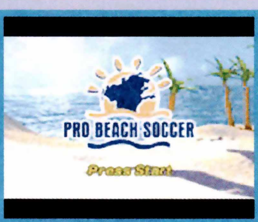
总觉得老美们是按照制作习惯顺带着在GBA上推出此作的，不过要是对粗糙3D环境表现不反感的话此作其实还是可以一试的，本人就不知不觉中玩的津津有味，回头想想本作的制作还真是很不负责的。有条件还是看看XBOX的同名作吧，切记勿三作同试，要命！

与刚才的两个移植版本不一样，GBA版移植的是92年的作品。不过刚刚看完两个有着强大机能的家用主机移植效果后再看GBA的效果……，虽说有着GBA版的原创要素，关卡也不算少有60关，但是要是真能坚持把这游戏打穿，相信也需要一定的忍耐能力吧。

似乎大作移植GBA平台已经成为一种程式化的时尚了，先前一个车裂的《荣誉勋章GBA》尸体还没有全部回收，又冒出来一个《重返德军总部GBA》，那画面的壮烈程度较《荣誉勋章GBA》可谓是“有过之而无不及”啊，这个东西一定会比前者死的还难看。

2003年5月26日

沙滩足球



机种：GBA
厂商：INTERACTIVE
类型：SPG
媒体：卡带

题材很新颖的体育运动游戏，不管是否玩过足球或足球游戏都可以轻松上手，休闲性质的游戏，适合在空闲时间玩一下。

沙滩足球这项运动虽然不像沙滩排球那样风靡全世界，但是观赏性要远远强于前者。许多退役的著名球星，像济科、苏格拉底、法尔考等都是驰骋沙滩球场的明星。本作基本上再现了沙滩足球的特点，游戏比较容易上手，喜欢休闲的玩家可以来玩玩。

很有意思的休闲小品，想想在炎热夏季的清凉海滩手中把玩着该作真的是很惬意的事，不过相信也只有在这种情景、心情才会耐心体会该作的决心吧，没有连线的情况该作简直可以让人觉得是在和GBA呕气，所以有时间还是应多玩两遍这段时间的GBA大作的。

刚看到这游戏的第一感觉就是画面相当一般，玩了一会后又感觉操作性也是一般，惟一感觉还不错的一粒进球是守门员扔出来的球直接倒勾射进对方大门，但是这种不错的感觉很快就消失了，再加上本来K1就对体育类游戏不感冒，所以没玩一会就关掉去看编辑们对战WE6了。

向来不看好GBA的足球游戏，应该不会有在家用机踢的那种大气的感觉，这款游戏给人的感觉似乎也是这样，幸好游戏支持连线功能，可以让几位玩家同乐一下，不过如果是单机游戏的话……个人认为与打《重返德军总部GBA》的感觉有的拼。

SILVER

2003年5月22日

最终兵器彼女



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：DVD

恋爱养成类游戏，此类游戏本人并不熟悉，具体内容请参考108期电软的无双报道。那里有详细的人物剧情系统介绍。

恋爱养成游戏本人除了心跳回忆和樱大战之外就一窍不通了，要不是当初负责制作108期电软上的无双报道介绍，本人恐怕一辈子也不会见到此游戏一回。看了看别人玩这个游戏，本人除了看不懂就是看不通，大家还是看看别人的评论吧。

同名大人气动画漫画的游戏版，由一向以品质著称的KONAMI制作，游戏开始确实是很忠实于原作，在大量的剧情分支后会有许多的原创结局出现，而原创的过场动画更是让原作犯极为感动，在最近A、C到G的大量作品中制作质量极高，强烈推荐给三好玩家们。

虽然K1不是很喜欢悲剧的作品，但是原作确实太感人了，以至于好几次看原作时都是鼻子酸酸的。这次的游戏版的推出，或许可以给那些原作的FANS一个安慰了，为了千濑的幸福值提升，主人公修次就一定要多加努力才行，这样的话，你也许就能迎来自己希望的幸福结局。

超"人气动漫作品的游戏版本，游戏中收录了大量原作动画，而且有全程语音。故事方面依然是按照着原作的剧情展开，并且加入了部分全新的情节。大量的分支之下是多种多样的结局，绝对可以保证游戏的耐玩度，FANS又要感动一段时间了，强烈推荐的大作！

SILVER 2003年5月24日

纯情房东俏房客



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：AVG
媒体：DVD

同样是恋爱养成类游戏，大家还是去看看本期星川明人君的详细攻略吧，那可是将近七个不眠的日日夜夜的心血呀，大家就支持一下吧。

根据同名的日本著名漫画改编的游戏，游戏中充满了各种夸张的搞笑场面，至于别的本人就看不出来了。这种游戏对日语的要求实在是太高了，像本人这样的还是敬而远之比较好。不过明人君的攻略各方面都还不错，除了看不明白……

又见LOVE HINA，由于多年没有看到该题材的游戏作品，所以对该作的期待值一度暴涨中，入手后发现果然如意，大容量DVD跟着来的就是全程语音和大幅UP的游戏画面了，游戏中出现的东大入学试题让人大受打击的同时也体会到主角日子有多"难熬"。

简单地说，这就是以一名看似普通却拥有着传说中的不死之身的东大重考生为主角，与众多性格各异的漂亮MM之间发生的故事。如果原作FANS把漫画动画的剧情都看腻了的话，那么这款游戏就绝对不能错过，原创的故事情节会再次让你笑到眼泪出来为止。

继DC版之后终于在PS2平台推出了最新作，时间设定在了景太郎被东大录取的1个半月前。游戏画面的制作水平实在令人满意，加之全程语音，遗憾的是游戏时间太短，而且游戏中的发展随机性不强。新增加的"超咯嚓咕噜"系统有趣的很，但是超毁手柄的感觉……

SILVER 2002年12月19日

实况力量棒球9 决定版



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：CD

KONAMI的著名棒球游戏，在日本的人气可以与WE媲美，但是在国内由于棒球不是很普及，所以该游戏受欢迎度很一般。

本系列绝对是KONAMI最能赚钱的一个系列，该系列从1994年SFC上的首部作品一直到现在各个版总共不下30部。鼎盛时期曾经一年推出4部，横跨SFC、PS、SS、DC、N64、PS2、NGC、PS2、GB、GB多个机种。这次的新作感觉画面比SFC略强一些。

制作非常用心的一款棒球游戏，以第九代的制作经验来讲，该作无论是击球手感还是游戏中的各种乐趣十足的模式都会让玩家们投入其中的，鉴于国内喜爱棒球，又喜欢游戏的玩家少之又少，所以现在只有郑重向体育游戏狂们推荐，本作属棒球运动的专业游戏。

初看到游戏名字时还以为是一款写实风格的正统棒球游戏，没想到等打开游戏时首先看到的是一群QQ的卡通大脑袋，比赛时还不时地出现一些令人忍俊不禁的漫画效果，不过游戏玩起来时也确实有打比赛的感觉，实在是一款很有意思的棒球游戏，推荐双人对战模式。

最强棒球游戏的最新作，本作的制作水平再次达到了新高。对应PS2手柄按键的感压可以更好地表现出击球或投球时的手感，而且赛事的安排也还是如以往一般出色。令人遗憾的是国人玩家大多不喜欢棒球游戏……棒球才是男人的梦想！棒球才是男人的青春！

SILVER 2000年3月4日

街霸EX3



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：FTG
媒体：CD

与PS2同时推出的格斗作品，虽然画面的质量不能让人满意，但是格斗的感觉非常不错，体现了街霸的一贯风格，属于被埋没的经典游戏。

大家看到这个游戏一定感到很奇怪吧?某一天从编辑部成堆的光盘中找到了这个游戏，立刻引发了编辑之间的大乱斗。游戏的画面在PS2发售初期受到了一致恶评，但是当我们静下心来体验的时候，发现游戏真的实在是太好玩了，毕竟这是PS2上惟一的街霸游戏呀。

千手大佛最"强"，无意中被编辑们在光盘堆中发现的老卡格斗大作，在街霸诞辰十五周年之际重温这款和PS2同期发售的游戏，感觉极其亲切，但那种仅仅套用3D模式而操作感依旧2D的形式还是要批评一下的，大家在回顾PS2旧作时别忘了可同乐的该作啊。

记得以前与朋友第一次对战这个游戏时第一感觉就是超大魄力的战斗角色几乎充斥着整个屏幕，再加上爽快的几乎能一气连死对手的强力连续技，对战起来也自然特别过瘾，当然那时候我们还在研究强力的连续技，还有隐藏人物的存在使得游戏的耐玩度继续上升。

实在不知道怎么会突然想到要评这个当年PS2首发十大游戏之一的《街霸EX3》的，后来得知是他们某日从旧盘堆中淘换出来的，这一来可不要紧，弄的众人愣是打了一整天。实在是十分怀念的游戏啊，这个玩意现在还能在市面上弄到，大家也都去怀旧一下吧~

SILVER 2003年4月25日

三国志8 威力加强版



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：SLG
媒体：CD

三国志系列游戏在PS2上的最新作品，在三国志9发售之前是三国迷们不二的选择。至于游戏本身并没有什么本质的变化。

真的很佩服光荣的想象力，一个本来就售价9800日元的游戏资料篇居然还是一样的价格，真不知道到底有多少忠实的铁杆会掏钱购买这套游戏。这个威力加强版主要增加了战术模拟模式，并且可以自由随意编辑武将的能力还有特技，别的就没啥提高了。

在正作后推出"威力加强版"一直就是光荣专利，在系列最新作《三国志九》推出之际在PS2上推出该作应该不排除骗钱的嫌疑，或许制作人也考虑到了"爽快感"在游戏中的重要性，可编辑武将和势力让本作有了全新的玩法，不知道这是该系列的升华还是堕落。

想必这是光荣三国铁杆FANS必入手的作品吧，最有意思的就是那个新增的记录玩家游戏年表的功能，这样就算不是十分熟悉历史的玩家也能轻易查到自己所在时间段上真正的史实是什么。此外还有历史事件收集以及道具收集的新系统，相信能使玩家感到更过瘾吧。

又是"威力加强版"，很多人在《三国志8》发售的时候就已料到光荣会来这手了，无奈就是个防御不能技，明知是骗钱也得买，光荣游戏的魅力也许就真的这么大吧……加强版的改进似乎全部集中在了武将部分，不过显得有些混乱，就把它算做是没改好吧……

GOLD 2003年4月25日

信长之野望 苍天录



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：SLG
媒体：CD

系列最新作，对于战争场面进行了大幅度的强化，至于内政以及人事外交等方面变化不是很大，光荣玩家一定不要错过本作。

作为一个历史游戏的爱好者，几乎每一部光荣的游戏都会引起偶无限的兴趣，至于能不能深入体验那还要看自己有没有时间。本作的PC版本人花了很长的时间才打穿，今次的PS2版画面音乐等各方面素质都有了很大的提高，绝对是此类游戏之中的最强者。

以日本战国时期大人气的领主织田信长为题材SLG，由于制作该类型作品一直就是光荣的最长项，所以该作的品质是毋庸置疑的高，同时由于制作背景是日本人自己的历史，所以没有亲日向和日语熟练度的玩家还是老老实实的接受看热闹的现实吧，SLG强作。

等玩过了这游戏后，K1才知道那些光荣FANS的话不是没有道理，光荣制作自己国家的历史游戏毕竟是比三国系列认真。比如说这次苍天录强化了角色扮演的部分，大大提高了玩家的自由度，再加上宏大并且颇耗心思的战略模拟部分等等，玩家实在没有理由错过。

这死公司总是没事就想方设法的出些大作来挖空玩家的荷包……没办法，厉害就是厉害。还是以战国时期的日本为原型，揉以光荣出色的SLG游戏战略特点，再加上四处充斥的日本名将，实在没有不玩的理由，不过不关心日本历史的玩家就不会有太大兴趣了。

PLAYSTATION2

神魔预言录 ～魔女、女神与毁灭的预言～

这一次的心得篇，主要谈一下本编故事的几个隐藏事件。

PS2			
厂商：NAMCO		发售日：2003.2.13	
类型：RPG	价格：6800日元	其他：——	

阿克拉尔大陆，边境地区的矿山之街巴尔克威尔，这条小街上，居住着不老不死的骑士布拉德。为了千年祭而沸腾的人们，并没有理会"大灾难的预言"中，那越来越近的魔物之影。

白翼的精灵・女神阿丽娅携带着预言书降临，宣告这个世界的危机即将到来。和平的时代，就要变成残酷的战争的时代……

《神魔预言录》这部作品的主线剧情中，本来已经有很多催人泪下的成分了。不过在隐藏剧情中，各种搞笑的、悲伤的，甚至富于教育意义的故事，也都很值得回味。如果是前作《7-摩尔莫斯骑兵队》的fans，更是能够从隐藏剧情中，得到的特殊享受。

Ok。隐藏剧情开始！

事件一：山贼亭(餐厅)



第八章，刚到王都ヴァレイ，一切都还那么新鲜。忽然闻到了一阵诱人的饭菜香，原来是到了这里著名的餐厅山贼亭前。餐厅的老板一听说是不死的骑士布拉德带队的骑士团，立刻来了精神，原来这个餐厅的创始人，就是当年布拉德一狠心赶走了的那个不成才的小骑士威普尔，他虽然不能跟随骑士团四处征战，却凭借着自己在烹饪方面的天赋，开办了这家餐厅。为了纪念当年山贼团的战友们，他把餐厅取名为"山贼亭"，并且告诉自己的子孙，他非常感谢当年布拉德团长的英明决定，让他有机会成为一名美食大师，而不是做一个默默无闻的小骑士。

帮助餐厅老板和他的胖儿子帕尔去剿灭了魔物，拿到了天下美味之最的配料，老板拿出了一本古旧的图画书作为谢礼，而且让自己的胖儿子——战士帕尔也加入了骑士团。玩过前作《7》的都知道，帕尔就是《7》里面和主角玛尔一起发小长大的战士。既然有帕尔，那么玛尔和小神官菲雅又躲在哪里呢？别着急，慢慢看下去吧！

触发时间	1037年至1042年
触发地点	王都ヴァレイ的中心广场
加入角色	战士パル
获得道具	モールモースの绘本上卷

事件二：老练的魔术师

第九章，地图一下子大了很多。想要到魔法都市韦洛去，就要翻山越岭。这里听说曾经有一位伟大的魔法师，封印了一头金色眼睛的魔龙，因此魔法都市韦洛成为了世界上魔法师和魔女的聚集地。几十年前，一位名叫米蕾达的魔女来到了这里，她天才的魔法令所有的魔术师为之倾倒。很多年轻的魔术人才拜她为师，而且很多都成为了伟大的魔术师。但奇怪的是，米蕾达自己的孩子中，却没有一个人继承了她那伟大的魔术血统——我们当然知道这是为了什么。

布拉德和他的骑士团，就在这里的魔法研究区碰到了米蕾达的孙女洛塔。洛塔的老师也是当年米蕾达最出色的学生之一，他名叫弗洛伊德。他深知洛塔的魔术天分不足，但是还是尽自己所能的教导她。弗洛伊德有块心病，不能使用攻击魔法，这是当年在战斗中误伤了自己的战友落下的。但是，当他听说洛塔独自一人跑到森林中去惊动了魔龙，他还是义无反顾地投入到战斗中。胜利后，洛塔告别了自己的老师，送给布拉德一件奇怪的礼物，据说是她的家传宝贝。嗯，不管怎么说，先留着吧。

触发时间	1050年至1060年
触发地点	魔法都市ウェロー
加入角色	魔术师フロイド
获得道具	泥人形の头

事件三：剑斗士的烦恼

第九章的魔物像雨后春笋一般冒出，骑士团在大陆上东奔西走，这天来到了最西南的城塞都市泽雷斯。在内城（内郭部），看见了一个年轻的弓手正在发呆。他名叫路斯，性格内向，不善言辞。但是他有个老爸，是这城里有名的豪放男，但脾气很坏，经常拿自己的儿子出气。这天是老爸的生日，儿子正在发愁送什么生日礼物给老爸。虽然有四个选项，但是实际上选哪个结果都一样的。被老爸训斥的儿子一气之下跑进了洞窟，碰上了魔龙。这一仗强制路斯入队，但实际上最后加入的是他老爸，所以不用培养路斯的。在魔龙肚子中，发现了泥人形的双手。嗯，两件了。

事情顺利解决，父子和好，老爸也如愿以偿地加入了心目中的偶像骑士团。

触发时间：	1055年至1064年
触发地点：	城塞都市ゼレス
加入角色：	剑斗士アルガス
获得道具：	泥人形の双手

事件四：恶作剧的幻术师ブーブ

在大陆上转啊转啊，又来到魔法都市韦洛了。这一次在幻之森林，居然有人向骑士团丢石头？！可恶！再一看，是三个黑皮肤的幻术师，要布拉德和他们做游戏。小孩子能玩出什么花样来？ok，开始了。

■第一个问题是猜谜，很简单的，稍微推理一下就知道，代号是太阳的就是布拉德自己。

■第二个问题其实也不是问题啦，就是要布拉德听歌记歌词，然后把歌词按顺序选出来，要注意越到后面越容易看错噢！答案如下：



第一句：ヒーヒーホーヒー月の夜～
第二句：たたずんでいる～月とオレ～
第三句：また思い出してはナミダコボレ～
第四句：星空はいつだって～
第五句：エルデクエデリの森を照らす～
第六句：语りかけてくる星と月～
第七句：夜空をかけるホウキボシ～
第八句：星はイツデモオレヲオウ～
第九句：ヒーヒーホーヒーホホヒーホー
第十句：追いかけて～クレ～
第十一句：オレヲ追いかけて～クレ～



■第三个问题是要考验速记，要在他们很快的说出一个词之后，马上复述出来。词很简单，但是闪过速度很快，而且选项中很容易搞错。一共有三个词，分别是：センシ、アクラリンド、ジャリガート。

■第四个问题是侦探题，问究竟是谁折断了魔法师的杖。答案是：カプー。

■第五个问题是关于恶作剧的，这三个小家伙互相恶作剧，答案是：

——问ポロ做了什么，他是去给ブーブ捣乱，回答是把"ブーブの"，"水晶を割る"。

——问ブーブ做了什么，他是去给カプー捣乱，回答是把"カプーの"，"幻术指南の本を盗んだ"。

——问カプー做了什么，他是去给ポロ捣乱，回答是把"ポロの"，"幻灯机に蛙を入れた"。

■最后一个问题要布拉德说出他们三个人的名字，依次是：ポロ、カプー、

ブーブ。要注意的是最后一个，答案中有容易搞错的。

全部的问题都回答正确，幻术师ブーブ就会加入进来，他还会带来一个泥人形的双足。已经有三个这样的部件了。

这次的事件虽然不用战斗，但是不事先看答案的话，还是很容易搞错的。三个小幻术师生起气来，还是蛮可怕的说。

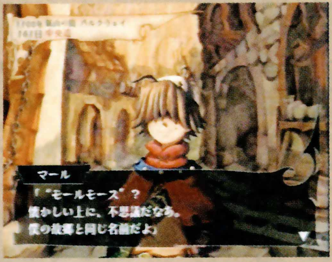
触发时间：	1061年至1070年
触发地点：	魔法都市ウェロー
加入角色：	幻术师アルガス
获得道具：	泥人形の双足

事件五：圣骑士的回忆

被一堆魔物包围的城塞都市泽雷斯。这里出现了吸人鲜血的吸血鬼。圣骑士蕾丝制作了能够杀死吸血鬼的专门武器。布拉德和他一起进入了吸血鬼的堡垒。在门上有着各种花纹，要选择正确的一个才能打开门。

第一道门选择：恶魔；第二道门选择：太阳、太阳；第三道门依次选择：人间、鸟、蛙（カエル）、兽、蝙蝠（コウモリ）。





进入哀伤的房间，这里等待着蕾丝的吸血鬼，按照战斗条件上写明的，必须使用圣骑士蕾丝给他最后一击才行，否则是不能打死的。不过实际上，如果队伍中除了蕾丝以外还有其他的圣骑士，那么只要是职业为圣骑士的队员打死吸血鬼，就都能够获胜。笔者的队伍中当时正好赶上了圣骑士生育大潮，因此因祸得福，算都没算就胜利了。听说即使这场战斗中蕾丝战死也无所谓，只要满足了圣骑士打倒的条件，也能获胜，而且蕾丝最后也能加入。

濒死的吸血鬼望着蕾丝，艰难的吐出了几个字："谢……谢……你……蕾……丝……"难道这吸血鬼和蕾丝之间有什么隐情？

原来他正是蕾丝的恋人，是一名魔术师。在以前，人们被吸血鬼咬伤，是无药可治的。蕾丝在一次战斗中也被咬伤，她的恋人为了救蕾丝，研究出了能够医治这种伤的办法，那就是使用自己的身体来制作吸血鬼尸毒的抗体。蕾丝和很多人都得救了，但是蕾丝的恋人却因为解除了过多吸血鬼的尸毒，而变成了吸血鬼，他请求蕾丝杀死自己，以获得解脱。

蕾丝制作了神圣的剑，含着泪杀死了自己的恋人。了无牵挂的她，决定跟随布拉德骑士团一起去讨伐更多的魔物，以免这种悲剧重现。从蕾丝手中，布拉德得到了泥人形的最后一个部件。把他们组合起来，到底有什么用处呢？

触发时间	1065年至1075年
触发地点	城塞都市ゼレス
加入角色	圣骑士レイス
获得道具	泥人形の体

事件六：盗贼团



第九章接近结束，水上都市周围又是一片哀号。在城里的正面0号水路，布拉德碰见了小神官菲雅。这里正在被盗贼团围攻，要找出盗贼团的弱点才好取胜。

不过，对于已经培养了70多年的不死骑士团来说，无论是哪一边的敌人都是不堪一击的。菲雅在战斗前加入队伍，只要取得胜利就可以解决这次的事件了。

菲雅随身携带着一本古老的图画书，封皮上写着"モールモースの…"，她说，这东西也许有一天会交给命中注定的那个人。大家已经猜到是谁了吧？

触发时间	1071年至1077年
触发地点	水上都市スクーレ
加入角色	神官フィア
获得道具	モールモースの绘本下卷

事件七：回到家乡

第十章狂气的时代结束，布拉德再次回到了自己骑士团创建时候的家乡，矿山之街巴尔科维。在这里，遇到了《モールモースの绘本》命中注定的主人，小骑士玛尔，对于前作《7》的fans来讲，没有什么比这个更令人欣慰的事件了。玛尔能一直用到通关。不过对于百年骑士团来说，骑士这个职业实在是鸡肋……

触发时间	1100年至1115年
触发地点	矿山之街バルクウェイ中央街
加入角色	骑士マール
获得道具	无

事件八：破坏人偶

该说的都说完了，这最后一个事件你可以看作是namco的恶搞。不过报酬倒是挺实惠的。第十章结束后，在王都ヴァレイ的接见室，将会出现传说中的破坏人偶——《XENOSAGA》的机器女神KOS-MOS。虽然穿越了次元和我们在这里相见，但是KOS-MOS的脾气可是一点都没变。大家看这个标题就能明白她又干了什么了……她寻找的泥人形正好在布拉德这里。作为交换，KOS-MOS会赠与强力的道具作为报酬。シロンの指轮，全职业装备可能，全能力加8。至于以前传说的骑士团的名字起成KOS-MOS骑士团，就能让强度高达375的KOS-MOS加入云云，根据笔者的亲身证明已经可以证明是纯粹的KUSO。

如果技术方面的问题能够解决，笔者将会把这个事件之前的记录上传到网上，有兴趣的同学可下载来看看。当然，你的电脑必须装备USB连接线才行。

触发时间：	1100年至1115年
触发地点：	王都ヴァレイ揭见之间
加入角色：	无
获得道具：	シロンの指轮

以上在本编中加入了的NPC角色，除了KOS-MOS以外，在编年史模式中有可能见到和他们的脸谱一模一样的队员。出现的条件很苛刻，要求归还之后的预测安全值在69一下，但是本次远征的安全值加额要在30以上。如果





满足了条件，那么女神会在骑士团归来的时候说出"勇者の血は勇者にひかれる～"之类的台词。这种角色的能力是相当强的，很值得培养、收集。但是目前没有发现能够留下后代的……

OK，在结束前，最后再说一下王都中的墓场。凡是参加过二十战以上的队员，都会进到这里来。墓碑的豪华程度和墓主人的强度记录成正比，一共有五个级别，第一级强度要求在0至139之间，第二级要求在140至159之间。第三级要求在160至179之间，第四级要求在180至199之间，第五级要求在200以上。日本人在通关的时候，最高级的墓（女神像）能够达到13个之多。简直强到令人发指！如果墓主人有同性亲友或者异性配偶，那么墓地上面会看到花，分别是蓝色的和红色的玫瑰两种哦。个人觉得蓝色的比较好看（汗_汗）。

祝各位玩家顺利通关，组建世界最强的骑士团！

■文／小孔



PLAYSTATION2

世界足球 胜利十一人6 最终进化版

这里欢迎一切和WE有关的问题，希望大家能把自己的游戏心得体会在这里与大家分享。

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年12月13日
	类型：SPG	价格：6800日元	其他：——

WE7更新的要素多如牛毛，本人实在是不知道到底应该关注7代，还是把现在的WE6F继续修练。近期的工作仍然十分繁忙，多亏《掌机迷2》附送的是音乐CD，这让对影像编辑还很生疏的偶可以抽出时间为大家解答WE的问题，同时也能多睡会……zzzZZZ

文/责编 MASCAR



到截稿时，欧洲五大联赛和冠军杯决赛都已经结束。西班牙的皇家社会队在没有任何大牌球星的情况下取得了令人惊诧的成绩，队中的塞尔维亚和波黑籍前锋科瓦塞维奇更是焕发了自己运动生涯的第二春。举世瞩目的贝克汉姆转会问题有了新动向，号称要进行大清洗的巴萨军团迎来了世界上最优秀的右路下底传中专家，不知道克鲁伊维特离开后小贝还能不能发挥出应有的作用。足球比赛的重心向欧洲杯预选赛转移，足球彩票的难度越来越大。WE7的公布早在意料之中，本人最大的希望就是能够对球员能力进行重新设定，让WE中涌现更多的新秀。

Q.我最喜欢的球队是阿根廷队，但是阿根廷后卫的身高普遍不高，和人对战的时候经常被对手头球破门，请问有何对策？

A.我也是阿根廷队的忠实饭斯，你说的那个问题我也曾经苦恼过。不光是后卫，整个阿根廷队的身高都比较矮。后卫线上最高的萨莫埃尔也只有184cm，阿亚拉抢截、补位能力都很出色，但身高只有177cm，至于中前场的阿尔梅达、奥特加、加拉多、埃马尔等人更是小个球员中的佼佼者。这样的一支球队在面对德国、荷兰等善于空战球队的时候会非常吃力。不过通过我近几年观看各类足球比赛，发现影响头球争顶的因素很多，身高虽然占了很大的因素，但是速度和站位也很重要，另外就是有很大的偶然因素。有两个经典的头球破门如果各位有条件可以去看看录像，一个就是1998年法国世界杯小组赛，意大利和智利2:2战平的那场比赛中，身高只有174cm的萨拉斯攻进的第二个球，就是在和对方一对一争顶的情况下利用良好的站位和过人的弹跳力成功得分；还有一个就是2000年欧洲杯小组赛意大利2:1战胜土耳其的那场比赛，场上身高最矮的土耳其队中场奥坎利用前场任意球发出后意大利后卫盯人失误顶进一个头球。这两个例子说明，拥有身材高大的后卫并不能绝对有效地防住空中球，同时大家可能也注意到了，两个例子中丢球的都是意大利队，要知道意大利后卫的水平可是世界一流，拥有这样的后卫照样丢头球，更别说攻强守弱的阿根廷队了。随着现代足球的发展，几乎每个位置上的队员都是越来越高大，不光是中锋，其它中后场位置的球员也都拥有很出色的头球技术。比如说右图的那个球员，可以说是目前世界上头球最出色的中场球员，在WE中也是一个令人胆寒的重型轰炸机。经过实战，我发现对付空中球最好的办法就是遏制住对方的传中，特别是对边前卫要严加盯防。这一点对于阿根廷来说并不是什么难事，右路的萨内蒂和左路的基利·冈萨雷斯速度都比较快，可以让对方的边路球员很难突破，没有突破也就很难有头球攻门的机会，这样比起单纯地加强后卫线高度效果要好的多。



Q.在WE6FE中，哪些球员适合打SW或LIB呢？

A.SW(清道夫)还有LIB(自由人)都是对能力要求很高的位置，前者是后卫线的一道屏障，但又不等同于一般的后腰，可以说是介于中后卫和后腰位置中间的球员；后者则是一种防守面积很大的后卫类型，对于协防补位的意识要求极高。这两种位置都可以认为是中后卫CB的强化版本，能否胜任这个位置主要还是要看球员的位置属性。在WE6FE中，拥有这两项位置属性的球员可以说是非常少，特别是SW，所有球员中没有一名队员第一位置属性是SW。下面就把具有SW和LIB位置属性的球员列出来。

第一位置属性SW
无
第二位置属性SW
伊朗队5号Peyravani
瑞士队4号Henchoz
第三位置属性SW
阿根廷队14号Simeone
第一位置属性LIB
德国队15号Kehl
阿根廷元老队17号Galvan
法国元老队6号Boli
德国元老队4号Beckenbauer
德国元老队10号Matthaus
荷兰元老队4号Koeman
意大利元老队7号Scirea
意大利元老队2号Baresi
第二位置属性LIB
尼日利亚队19号Oliseh
德国队4号Nowotny
德国队16号Jeremies
南斯拉夫队22号Djukic
曼联队6号Blanc
拉科鲁尼亚队20号Donato
法国元老队8号Tresor
德国元老队24号Kaltz
荷兰元老队17号Rijkaard
荷兰元老队11号Krol
第三位置属性LIB
巴西队3号Lucio
克罗地亚队10号Niko Kovac
韩国队20号洪明甫
西班牙队6号Hierro
瑞士队6号Vogel
瑞士队10号Sforza
突尼斯队2号Badra
多特蒙德队6号Heinrich

Q.我在阿根廷元老队阵容的最后发现了一名能力超强的前锋队员，比肯佩斯的能力要强出不少，请问他是哪名球员，能简单介绍一下吗？

A.有不少玩家都要求介绍一下WE中的知名球星，本人觉得这里还是应该以WE技战术为主要内容。不过考虑到有不少玩家对于元老队中的球员不太熟悉，以后每期在篇幅允许的前提下，会给大家介绍1-2名WE里面的元老明星。像贝利、马拉多纳等如雷贯耳的巨星这里就不多说了，主要介绍一些在其他媒体上很少出现的球员，比如上面提到的那名球员，他的名字叫作**迪·斯蒂法诺（Alfredo Di Stefano）**。

阿尔弗雷德·迪·斯蒂法诺1926年生于阿根廷首都布宜诺斯艾利斯，是球王贝利出现之前，世界足坛球艺最精的人，领导世界足坛20多年，被人们誉为“足球全才”。他6岁开始踢足球，12岁加入拉普拉塔河俱乐部队，成为职业球员。17岁时加盟利维尔队并成为该队主力。20岁时，加盟阿根廷最有名气的河床队，在该队效力的3年时间内，两度夺取阿根廷联赛冠军，三次获得亚军，并两次荣获最佳射手称号。1947 年入选国家队，1949年代表阿根廷国家队夺取南美足球锦标赛冠军，后来加盟哥伦比亚波哥大“百万富翁”队，效力三年为该队夺取三次全国联赛冠军。1952年转会西班牙皇家马德里队，



并同时加入西班牙国籍。在西班牙效力时间，是斯蒂法诺也是皇家马德里队最为辉煌的年代。斯蒂法诺与匈牙利著名球星普斯卡斯联袂出手，为皇家马德里队连续夺得五次全国联赛冠军，五次欧洲冠军杯冠军和1次洲际俱乐部冠军杯冠军。

斯蒂法诺技术全面，能胜任场上任何一个位置。作为一名出色的中锋，体力充沛，控球技术炉火纯青，善于窥测时机，或为同伴准确地传球创造射门机会，或直接射门得分。斯蒂法诺的远射能力极强，常令对方门将难以防范。1957年成为西班牙国家队一员，成为足球史上少数几个为两个国家都效过力的球员之一。1963年入选世界足球明星队，并担任队长。1966，40岁的斯蒂法诺因伤退出了绿茵场。

驰骋足坛30多年的斯蒂法诺堪称足坛"常青树"，运动寿命之长无人企及。在西班牙效力13年，参赛563场，进球466个。有一个赛季，曾进球49个，这个纪录至今无人打破。代表西班牙国家队奋战30场，进球31个。

作为一名足坛巨星，斯蒂法诺堪与贝利媲美，1957年、1959年两度被评为欧洲足球先生，有"白色皇帝"的美誉。只是因为有双重国籍，所以没有参加世界杯的历史。退役后的斯蒂法诺拿起教鞭，也有不俗成绩。1966年执教皇家马德里队，再夺欧洲冠军杯赛冠军。1969年率领博卡青年队获得阿根廷联赛冠军。1971年，率巴伦西亚队获西班牙联赛冠军。1981年率领河床队获阿根廷联赛冠军。1990年斯蒂法诺获"超级金球奖"。

Q.在WE6FE中，能力达到最大值99的球员有那些呢？

A.经本人查看球员数值，各项能力最高的球员如下：

身高——202cm
捷克队9号Koller
年龄——40岁
河床队1号Comizzo
意大利元老队1号Zoff
法国元老队16号Bellone
进攻力——99
巴西元老队18号Pele
防守力——98
德国队1号Kahn
阿根廷队6号Samuel
隐藏选手前苏联Yashin
身体平衡性——99
克罗地亚队3号Tudor
体力——98
意大利队17号Tommasi
法国元老队14号Tigana
速度——99
尼日利亚队23号Babangida
加速度——97
英格兰队10号Owen
隐藏选手葡萄牙Eusebio
反应——99
隐藏选手前苏联Yashin
盘带精度——99
尼日利亚队10号Okocha
阿根廷队10号Ortega
英格兰元老队18号Matthews
阿根廷元老队10号Maradona
盘带速度——94
乌克兰队7号Shevchenko
巴西队6号Carlos
隐藏选手北爱尔兰Best
短传精度——98
法国队10号Zidane
巴西元老队10号Zico
短传速度——94
巴西元老队10号Zico
长传精度——99
英格兰队7号Beckham
长传速度——99
巴西队6号Carlos
射门精度——99
荷兰元老队12号Van Basten
射门力量——99
尼日利亚队19号Oliseh
射门技术——99
哥伦比亚队19号Asprilla
意大利队21号Vieri
巴西队11号Rivaldo
头球精度——99
南斯拉夫队18号Kovacevic
弹跳力——99
意大利队5号Canavaro
荷兰元老队10号Gullit
技术——99
巴西元老队18号Pele
弧线——99
巴西元老队25号Didi
攻击性——99
阿根廷元老队29号Di Stefano
隐藏选手匈牙利Puskas
心理素质——99
爱尔兰队6号Roy Keane
英格兰元老队9号Charlton
德国元老队4号Beckenbauer
安定性——96
巴西元老队21号Neves
隐藏选手北爱尔兰Jennings
任意球精度——99
南斯拉夫队11号Mihajlovic
连携——99
斯洛文尼亚队10号Zahovic



→在WE6FE中，阿根廷元老队的马拉多纳和巴西元老队的贝利平均能力都是90.1，在所有球员中并列第一，很可能是KONAMI故意安排的。不过感觉日本人还是更欣赏马拉多纳，贝利的数值虽然很高，但是在元老队中却是以替补身份登场。不知道在WE7中，游戏代言人济科的能力会咋样？

由于E3大展的原因，WE6FE研究停了一期，上一期的球员数据更新由于数量庞大，没有登完，这次全部登出，请大家继续把记忆卡中的数据补完。

■最新数据更新

（左侧数值为原始数值，右侧的则是更新后的数值，**红色字体**是本人认为比较重要的数据更新）

●Ahn Jung Hwan
(安贞桓,South Korea 19号)
进攻力: 73→81
防守力: 36→40
平衡性: 68→75
速度: 82→78
加速度: 77→80
反应: 72→82
盘带精度: 76→80
盘带速度: 79→83
短传精度: 67→72
射门精度: 76→85
射门技术: 82→84
头球精度: 67→72
弹跳力: 69→70
技术: 64→80
弧线: 46→63
攻击性: 70→80
心理素质: 66→70
安定性: 59→68
定位球精度: 55→74
连携: 69→71
取消了"突前"特技
增加了"盘带"特技
增加了"单刀球射手"特技

●LEE Dong Gook
（李东国，South Korea）
进攻力：70→79
防守力：36→40
平衡性：77→83
速度：72→70
加速度：68→63
反应：72→65
盘带精度：61→70
短传精度：52→60
射门力量：63→84
射门技术：67→81
头球精度：67→81
弹跳力：62→79
连携：60→65
增加了"头球攻击"特技
受伤等级：B→A
增加了第二位置属性WG

●Cha Doo Ri
（车杜里，South Korea）
进攻力：69→73
防守力：73→50
平衡性：69→89
体力：73→90
速度：81→82
加速度：70→84
盘带精度：66→70
盘带速度：70→79
射门精度：62→68
射门力量：62→70
攻击性：86→82
心理素质：59→70
连携：59→70
增加了"突前"特技
增加了第二位置属性WG

●Kim Yong Dae
（金龙大，South Korea）
身高：186→187
防守力：71→78
反应：79→80
盘带精度：32→33
盘带速度：41→40
短传精度：30→32
长传精度：47→50
射门精度：36→60
头球精度：31→32
弹跳力：70→73
攻击性：61→56
心理素质：62→63
安定性：62→60
定位球精度：38→39
连携：55→63
取消了"1VS1守备"特技

大受好评得寸进尺

天下玩家笑谈人生会客室

闯关族的家

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com 问题编辑/风林

好长时间没休息了，偶尔的周末突然让人有些不知所措，“自由”对我来说好像老友一样久别重逢，却不知道该表达些什么……自己会呆呆的坐在床上，胡思乱想吧。一天时间就这样度过，应该算是典型的虚度。这周北京的电影院陆续开业了，除了自己期待的几款游戏外，大概会再次投身到拥挤的影院中……能够捎上一份快餐，看上一场大片，对于时间紧迫的编者来说，这种生活已经很奢侈了……

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 （ninclub.com）

电软招牌大菜的可怖绝杀

风秃子 大概很多人不能想象编者的生活，并非很多人想象的丰富多采。虽然自己认为过得很充实，但是个人爱好却处于一种盲目的状态……游戏热情在好游戏推出后才能多保持一段时间，始终动作游戏才是适合自己。PS2仅转交给别人了，再回到SCE身边的理由大概会是网络游戏吧？好了，集中自己的精神，GC和XB在等我……

电软榨取计划十万个为什么 2

怎么“交待”？

由于SARS的影响，出版社审查时间拖长，《游戏的设计与开发》拖期了。本期《电软》发行时，《游戏的设计与开发》即将出版，大约月底前后。邮购读者应该陆续收到。对这本书，风林有四点感想：一、50元定价是《电软》出版图书中价格最高的。其他印象较深的是《街霸画集》28元。二、《电软》出版的第一本纯游戏开发理论的书。三、不公开发行，纯邮购。四、邮购者大大超出预想。一本书只邮购，不公开发售，这种情况比较少见。对《电软》而言是不得已的两难之举，也是一次试验吧。对于有很高价值，但受众比较少的书，怎么出，怎么卖，我们在探索中。阳春白雪，合者必寡，古人已有此感叹。

但是有一点我们不会动摇：只要有价值，有水准，对中国游戏业有推动作用，我们都会坚定不移的推出。足球运动员用脚说话，《电软》要用出版物说话。

环顾国内游戏业，无论是PC-GAME、网络游戏还是TV GAME，杂志和出版物真如过江之鲫。《游戏的设计与开发》却只有一本。《游戏批评》却只有一本。这是《电软》对于玩家和中国游戏业的最好交待。

荣辱在人，诚心在已。

“面子”从何而来？

《掌机迷》是风林主编的第一本杂志。风林到《电软》已经两年半了，一直分管“闯关族的家”。说实在话，风林挺喜欢这活儿，虽说看信多了，不免有点些头疼脑胀。但和读者直接面对面的交流，读者的喜怒哀乐，风林可以说是得风气之先。前些日子，杂志有过一次栏目调查，“家”在所有近二十个栏目中列第二位，应该是意外之喜。虽然没有什么赏金，不过面子是有了，这面子当然是广大读者给的。有侥幸的因素，也有风林的“辛苦”。《掌机迷》2大约6月16日上市，风林尚不能知道读者的反映。不过《掌机迷》第一期大爆卖，风林知道是读者的“宽容”。有钱的出个份子，没钱的围个场子，把风林的“面子”撑起来了。风林深知，这面子不会老给的，以后还得看风林练真家伙。相信风林会和读者一起进步，一起成长。

《掌机迷》第一期的回函卡快把风林淹了，可惜奖品太少了。

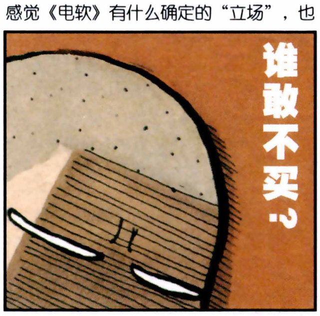
木木的每期自拍变态相册



个人的收藏，本期有读者表示想买GC版CT，可惜北京难觅踪迹了……这个系列风林也算是花了不少时间练习，但还没无聊到与别人叫板的地步……

●有什么“立场”？

看到几封读者来信，批评《电软》是××派；捧××公司，贬××公司；捧××游戏，贬××游戏！风林“其生也晚”，对《电软》的历史，前辈不是十分搞得清。不过以风林到《电软》的两年多时间，并未感觉《电软》有什么确定的“立场”，也没见特工黄和主编有什么特别的喜好。倒是经常强调《电软》是属于整个玩家的，绝不允许搞成什么同人志。至于编辑个人有什么偏好，好象应该难免的。就象游戏评分有时相差十分悬殊，只是反映了编辑个人的某些趣向和品味，并不证明谁就代表真理，更不能代表杂志立场。风林反倒觉得，正是各种不同的观点，杂志才丰富多彩，才“以偏概全”，和而不同。如果编辑言论同一，一边倒，那才真是误导读者，甚至是语言“霸权”。



其实，《电软》最根本的立场，应该是关注，扶持中国游戏业。这方面《电软》做过一些工作，付出过一些心血，但远远不够。

这是风林最大的遗憾。

●别乱讲！

E3展上，索尼放话要推出PSP。做为一家世界级大公司，索尼对未来掌机的情报非常慎重，只有那么一两条而已。日前看见国内某大游戏网站乱谈一气，PSP规格、价格、性能讲得活灵活现，有鼻子有眼，看得很精彩，实际不着边际。胡适一贯强调：有几分事实讲几分话。夸大已经不太好了，还要没有事实编造事实也要讲，就有点离谱了。媒体的力量就在于公正性和客观性，公正性是建立在客观性的立场上。办媒体做不到句句是真理，但大事不能糊涂，小节出入可也。象上面提到的那家网站是属于无中生有，反面则是象我们那位下台的卫生部长，明明“SARS”满天飞却视而不见。

任何事物都至少有两个层面，一个是事实层面，一个是价值判断层面。PS2是目前销量最大的次世代主机，这是事实。棒极了还是垃圾，这是价值判断。没有深入研究，别乱下判断。涉及到事实部分，更是别乱讲，省得人家笑话。名人“轶事”有些就是这么来的。

●“商机”无限？

近几个月，有好几家电台或电视台找《电软》探讨联合或协办游戏栏目的事。据说PS或XBOX或两者都要进入中国。要未雨绸缪，抢得先机。趁外国游戏商未进来，先圈好地盘，摆好架式。待外国人一进，紫气东来，便会财源滚滚。这就叫“商机”、前瞻性、“眼光”。

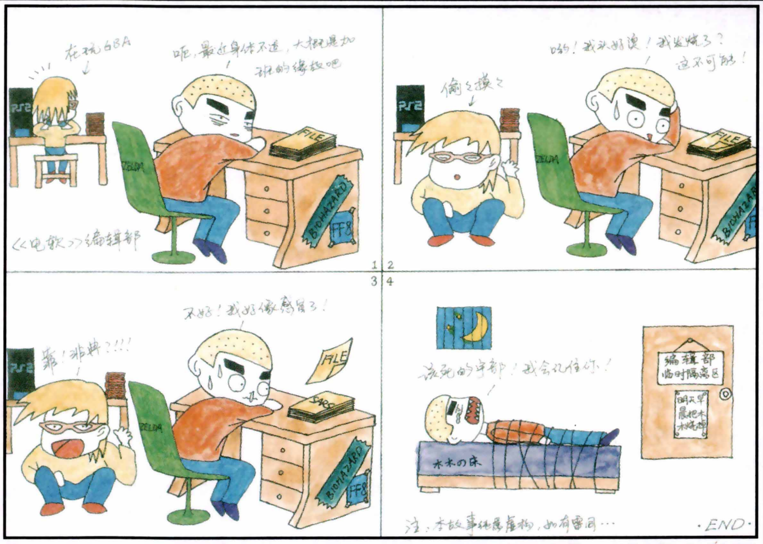
头头如何考虑，风林不知，也不便谏言。所谓不在其位，不谋其政。风林也自认对商业竞争一无所知。但我知道一个单位最重要的是“人脉”。这人脉一是单位内部是否团结奋斗。更重要的是社外，是否有人气，即信誉。有人气就有了人脉。有了人脉，自然就有了商机。风林有幸主持“闯关族的家”，读者的喜笑怒骂，恩怨情仇都是杂志人脉的根本。风林愿意把住“人脉”，把“商机”让给老总。

我的观点 游戏改变了我

还未认识游戏机这东东时，我还是一个对生命毫不重视的人，做人迷失了方向，做什么，会被人什么都毫不在乎，以致全班的女生个个都说我很有个性，很有性格。但自从认识了游戏机之后，就买下了FC、MD、GB、GBP、GBC、GBA、SS、PS、PSONE、DC。多年后我的性格有了360度的转变，我变得开朗、聪明和关心别人、乐于助人是一个100%的好人，而班上的女生都变得和我很友好，说我很单纯，甚至有老师在班上公开表扬我呢！在受同学的拥护下令我找到了我的前进道路。回想起来这一切、一切都归功于游戏，印象最深刻就是玩GBC的塞尔达传说《大地之章》、《时空之章》，那真是没有相当智慧都难以爆机，爆机之后的满足感、成就感真是乐滋滋的。第二就是PS的《最终幻想8》经多次的战斗、多次的动脑最后在爆机听片尾曲时我居然第一次打机哭了，实在是太感人了。第三就是玩DC的《樱大战4》时，动听的音乐令人热血沸腾，但爆机听片尾曲时我哭的次数比《最终幻想8》还要多，此时心情难以形容、平复，这也是世嘉的厉害之处。最后就要数《莎木２》了，这绝对是近年来最优秀游戏之一。这个游戏必需要有耐性，用心去玩才能玩出感觉、味道，在玩的过程中往往能令人感到爽快、感动，非常有创意，这也是世嘉的长处之处。

如果没有游戏，我将会对人生失去乐趣、快乐游戏就是我的动力、生命。一切一切。

——广东 刘家杏



上海 刘思铭

非典算是过去大半了……虽然自己还是武装齐全，但心理上已经平静许多。没人不怕死，没人不紧张，一时间偌大的京城再也听不见咳嗽声了……发烧的人也不敢去医院看……真是……现在感觉天比以前蓝了很多……

1 买电视真头疼……

您好，小弟有几个问题想请教您。我想买一台29寸纯平彩电来玩游戏，您说哪个牌子的电视合适而价钱又适中呢，我听说厦华不错，哪个型号好呢？我的PS2和GC对应逐行输出吗？（广东 snake）

■我听说这两天国内的彩电将进行新一轮的调价，背投降到6000以下，29寸彩电跌破1600……看看洋牌子，几款公认打机最适的一流电视价格丝毫没有松动。电视、音响这些发烧设备绝对是一分钱一分货，在这上面找便宜占的话绝对是自己吃亏。风林在这上面一律坚持洋牌子，性价比最高的松下700G依旧是目前的首选系列。

2 美禄确实好吃？！

客套话就不多讲了，翻阅近期《电软》，觉得内容充实多了，比较耐看，这是一大好事，多谢各位的努力！美禄冰淇淋已经本人“测试”，林君所言不差，速与朋友们分享之。看了《电击》后才发现星川明人兄竟是一位大叔，与偶之想像相去甚远……（四川 彭宇）

■星川今日被编辑部一众摧残得体弱得不成，连走路都站不稳了……想起前段时间还是一个朝气蓬勃的大小伙子，现如今……整个一个半身不遂了。美禄好吃，可惜编辑部周边地区居然不再卖这个了……



3 中国电“完”榜？

我想跟风林大哥提个建议，我发现“中国电玩榜”现在投票的人越来越少了，过去都是几千人，可现在像“FF8”等，只有可怜的几百人。为什么呢？我没感觉咱们的书出现不畅销的事情，至少我们这不是，稍不留神就会一扫而空、空手而归。我感觉还是“不方便”，因为大家都已经花近10个铁子买了书，不想再为一个对自己毫无用处的回函卡去买一张邮票，所以我建议“电软”是不是把回函卡变成类似于明信片那种自身就带着邮票，我想每个城市大街旁都应该有邮箱吧，邮信应该方便，至于价钱，现在普通“电软”是8.4元，把回函卡的邮票钱加上，然后编辑战士们再辛苦点每期送一两张光盘，价格10元整。和大家解释一下，我想大家会接受的。（承德 陈沅功）

■电软的销量非常稳定，但因为时间间隔太短的关系，很多读者都来不及投出自己的回函卡，这我们都非常理解。其实这是一个老生常谈的问题，我们在编辑会上也曾经多次讨论过这个问题，但还是没有什么好办法。中国电玩榜的投票与否是玩家自愿的。如果我们将回函卡上附好邮票再涨价的话，那么对于不喜欢投票的读者来说显然是不公平。还是大家自愿的，不强求，投票的玩家我们也会有小礼物赠送。

4 买机真是件头疼的事

我是一名高三学生，因为平时学习很紧张，所以接触的游戏不多。我准备高考完后买几台主机。PS2、GBA自然少不了，可最令我头痛的是PS。我的死党说：“现在的PS就是垃圾一个，又没什么好游戏，你花那钱干吗？依你看，我应不应该买PS？如果应该买，麻烦给我介绍几个好游戏。还有一个问题，我们这里买不到PS2、GBA（落后！），PS在这里是1400左右一台（人民币），我晕。为此，我想从外地邮购回来，行吗？（甘肃武威 黄健）

■我也要说黄读者，你花那钱干嘛？既然已经要买PS2了，PS买了岂不成了摆设。PS2可以支持PS的游戏，有一个足以。风林建议黄读者找朋友从外地带一台比较好，邮购主机并不是很保险。而且现在PS2主机的问题很多，很多读者亲自去游戏店买都被JS蒙得死死的，更别说邮购的风险性有多大了。总之，黄读者还是充分发挥自己的朋友网，找个对硬件懂行的人买吧。

5 永恒黑暗真不错！

小弟有几个问题，请给予答复。

1、请问GC“风之韵”如何与GBA互动，需要什么GBA的游戏？

2、您生化0的最好成绩是多少？抛开画面不谈，您认为比生化1如何？我生化的最好成绩是1’59分，而生化0为2’46分，使用的都是最高难度，只是生化0没有隐藏武器。因为生化0加入了二人协力系统，又取消了道具箱，对玩友的规划协作能力要求很高，正因为如此，本作才更有意思。与其说生化危机0在恐怖上更上一层楼，倒不如说紧迫感更甚。几种变异的生物设定的也非常成功，巨大的蜈蚣和蝎子、灵活的猴子和狰狞的蝙蝠，攻击方式都很丰富，令人有耳目一新之感，值得一赞！

另外小弟的“永恒黑暗”已完美通关，有时灵感来了不需攻略也挺容易。谢了！这款游戏的确出色，是GC上第一款限制级游戏，故事情节复杂，操作性极好，每个角色都有自己的健康槽，随着其下降，就会产生幻觉，突然会传来一阵哭泣声，天花板上会滴下鲜血，叫人在恐怖中印象深刻。在这里特此多谢您，以后有好游戏，请及时推介。（山东淄博 窦文通）

■1、在GC游戏中只要与GBA连接即可，不需要加卡带。这样在游戏中GBA的屏幕上会有很多的提示信息给玩家；2、风林的生0成绩实在不值一提，也没有好好研究这一作。不过前几天倒是得到了日本最新的生2的记录：不费血、最高难度、用小刀……1小时14分……认真是变态啊！

这期再推荐的话，毫无疑问的是JOE了。因为摩拳擦掌的风林已经准备好MAX SPEED了！



SOFTWARE

6 电软红娘……

这期的点心中我发现了一件很有趣的事情，家中的一位叫林靓的朋友说自己是中国的尤娜，呵呵，好像名字里面有个靓字的人都是很美丽的也，就像我叫李宏靓一样……呵呵！忽然间，我想，电软有那么多的支持者，帅哥美女一定不少，对吧？所以呢，我想电软每一期拿出1--2页做一个玩家交流的栏目，可以把自己的一些资料写出来，最好有一张照片，写一些联系方法，然后就可以交流游戏的同时认识更多的朋友，是吧？希望你能采纳，谢谢！（河北 黄亮）

■那电软岂不成“红娘”杂志？（笑）这样的想法以前不是没有，现在也不是不行。闷家就是交流的栏目，风林在以前也说过玩家可以将自己的照片寄来。风林尽力而为就是了……

7 好想来电软

心中有个愿望，作一个游戏编辑，通过01年半年的努力，与几位好友在学校的宣传栏里争取了一块很小的地方（学校某些领导很反对开办游戏专栏，说影响不好什么的。）作为游戏专栏，我们总是将每期电软中的重要新闻与文章摘抄下来与所有热爱游戏的同学分享，也让不了解游戏的同学来了解游戏，虽然那段时间很坚苦（其它专栏都由学校拨款而我们是自己掏腰包，又要收集资料，又要画宣传画，虽然我们当中没有一个学过美术，但我们总是用心去画，尽自己最大的努力去完成每一幅画，功夫不负有心人，我们的栏目活了下来，而且因为题材新颖而吸引了不少女生，也因此认识了很多原先不认识的朋友，虽然学习很累但也可以算是痛并快乐着吧。

转眼大一生活就要结束了，我们发现应该选择自己所喜欢的而为之奋斗，于是我半途退学，选择了与游戏息息相关的日语专业（自认为），与我一起退学的还有我的同桌，我在青岛选择了一个学校，而他去了武汉，虽然朋友相隔千里，但想起曾经的点点滴滴，也让人无比感动，这是只有那些真正热爱游戏的人才拥有的。

转眼两年过去了，日语也学习将近一年了，心中的火焰从未熄灭过，也许将来我会碰到许多困难，也许有人会因为我是一个民办大学生而不理睬我，但我一定会坚持下去，去实现自己的梦想，去圆少年时的梦，我相信我的兄弟们也会实现自己的梦想，风林兄也是这样实现自己的梦想吧，总有一天我也会和你们一样的。（青岛 史春晓）

■风林现在大概称不上是有志青年了，曾经很想做音乐的，因为发现自己在乐感方面非常敏锐（这是典型的自我良好，但却最终一无所获）……现在挺想有时间去进修吉他班的。现在来形容风林的状态的话，那就是——分身乏术。这样的工作状态也许是许多的理想吧？累死也心甘？总之，想做游戏杂志编辑的朋友先要做好一忙到死的思想准备（笑）。

8 我爱生化危机

我非常喜欢TV-GAME，而在诸多的游戏之中，《生化危机》是我的最爱，虽称不上是生化高手，但我也将《维罗尼卡》翻过两次版，勉勉强强得了个B级。我觉得生化危机系列是最棒的AVG游戏，我也十分佩服三上等制作人。所以，我最支持GC，并下定决心在高考完后购入一台GC及《生化0》。BIO0中的双人协作系统很新颖，不过如果两个人可以在两个手柄上控制的话，就更好了。得知《电新》要推出《生化典藏纪念》后，我非常激动，并在第一时间进行了邮购。我热切期待《电新》能给我一份巨大的惊喜！

最后，对《电新》提一点小建议：建议在“攻略人行道”部分增加一些生化危机的攻略，比如某个谜题的破解，某个道具的取得，怎样以最快时间通关等。（甘肃 张皓）

■PS2上的生化在线也非常不错，最近情报越来越多，风林是蛮期待。生化危机确实需要在系统上有本质的进化了，虽然在ZERO中制作人加入了双人系统，但事实证明这一系统并没有讨好到多少老玩家。有情报显示，生化4也将沿用这一系统，不知道是好是坏。

网络是大趋势，希望生化系列能够借此找到突破口。

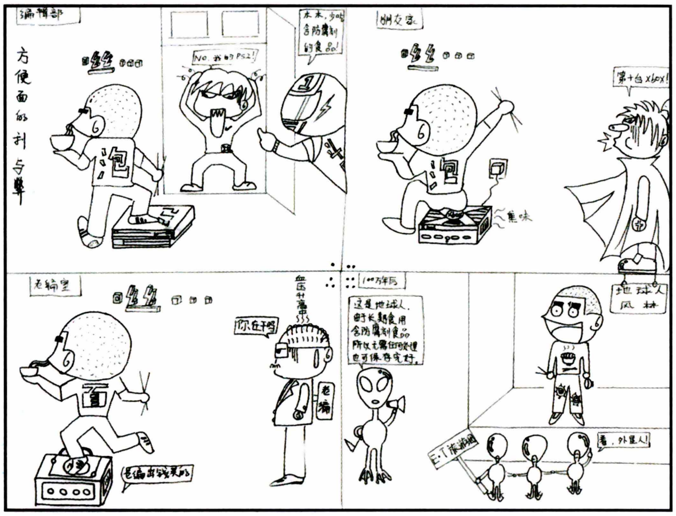
9 樱迷不容易……

我找遍了大半个天津城，终于找到了梦寐以求的《花组·真人舞台剧》！也许是黑心的boss看出了我的异样的心情，把价格抬高了好多。看着残破的盘面和发烧的价格，我没有丝毫的忧郁，毅然买了下来……3小时的公演，我只能看到20分钟左右，我的心情一下子跌落到谷底……欲哭无泪啊……我并没有怨恨黑心的boss，只是想责怪狠心的你！为什么把这么好的素材抛弃在《樱典》之外呢？不要推脱说难以取舍！为什么不舍得增加cd的数目呢？

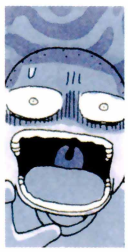
我到死也不会忘记，你曾经对我许下的诺言——如果有很多人愿意的话，愿意制作《樱典·2》。所以我对你在12期的“家”中对一位樱战fans的回答十分的不满！真的是《樱战》的人气随着SEGA的没落而没落了吗？我看不是吧！我是樱战fans的一员，我并不孤独！你是不是真的想要大家联名上书或者是在《电软》编辑部的门前静坐、游行、绝食、请愿呢？你的工作很忙，强度很大，我们大家都很清楚！如果能够把你手里所有和樱战有关的内容随便的压制在盘里发卖的话，我想大家也会感激你一辈子的！风林，我在这里发了这么多牢骚，你能理解我的心情吗？能给大家一个满意的答复吗？我很喜欢13期的封面的风格哦！继续努力！（天津 张鹏）

■“樱”的收藏碟还会不会有下续风林不好说，不过大家对该系列如此支持，相信制作编辑们不会看不到。像这类收藏光蝶，其实是非常费时费力的，不要以为只要将那些录象塞到光盘里就行了，那岂不是骗钱？制作编辑也都是樱迷，即使让他们这么做他们也不答应。这次FF、BIO的收藏光盘上市时间有所推迟，也是考虑到制作内容要精益求精，我想只要东西好，多等一下下应该不是问题。像这样详细介绍游戏大历史的光碟，即便在日本也很少见，收藏价值不须多说了。今后还会有更多精彩内容奉献出来的。

秘技绝杀——由于上期制作电击风林忘记嘱咐电击编者，导致最后演示存在漏洞，GBP在右方有开关可以将卡带弹出，而无须手拔，特此更正。



佛祖保佑秃头的人
佛祖保佑电软读者



●PS2今后该主打网络游戏牌了，“寂静岭3”过后，还能让风林动眼球的游戏就省下支持PSBB的几部游戏了（MGS3也会对应哦！）自己的传统游戏观念就借助PS2来改变改变吧！

●电影院全恢复喽！终于可以活动活动筋骨，去享受宽银幕环绕声的震撼了。

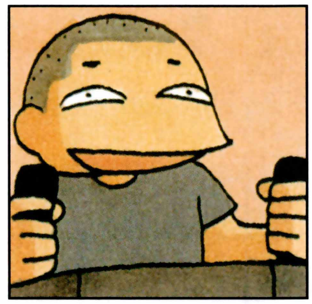
●上期新闻大家看了吧？PS2的大陆行货还会按原定计划在国内推出，中国玩家苦日子快熬到头了。而且同时发售的软件阵容数量也非常客观，玩家有充足的选择余地。不过距离发售日还有几个月，这期有读者投来一篇PS2识别的技巧，写得很全面详细，风林觉得有必要与大家共享。要提醒的是，这些都是个人的经验技巧，遇到不同的情况也是有可能的。毕竟造假者诡计多端，又耍什么花招都是有可能的。大家心中有数就好。

●电影与游戏同时面市看来已经是欧美厂商惯用的促销手段了。从“指环王”到“骇客帝国2”再到刚出的“变形侠医”，游戏与电影同步，有的甚至赶在电影前面发售，很多玩家没看过电影，倒从游戏中先了解了大半剧情。

●NINCLUB.COM月底重新开放，全面改版。

●星尘大海最近买盘有点渐疯的趋势，大套的D9影片往编辑部招呼，一向小家子气的木头看得口水不停的淌……尤其是他那套《终结者2》实在是不错。看来动用个人魅力的时候又到了……

●“铁骑”的续作要出了，家里那个大铁块终于可以活动活动了。





PS2型号串

江西九江 曹刚

PS2历代属性对应表

型号	地区版本	系统BIOS	推荐指数
10000	日	V100、V101	不推，早停产，容易翻新
15000	日	V101	不推，无货，翻新
18000	日	V101	无货，翻新
30000	日	030、040	不推，货少，翻新
30001	美	020（短）010短	不推，货源过多，翻新版
30002	欧	020（短）	不推，货极少，短版易翻新
30004	欧	020（短）	不推，日版游戏不能玩，翻新
30000R	日	0401080	不推，无货
30001R	美		不推，美版
30005R	韩国	040	推荐，机型较好
30006R	香港	040	推荐，货少，难换，适合中国人
30007R	台湾	040	推荐，货少，现有部分存货
35000	日	030	不推《GT3》同捆版，断货
35001	美		不推荐，货少
37000	日	070	推荐，限制版主机，货少，翻新小
39001	美		标准美式版，推荐
39002	欧		不推，货少，翻新小
39004	欧		不推，货少，假货美版机，翻新小
39006	日		推荐，货多，新版机+《瑞奇与叮当》
39006R	香港		推荐，货多最新中国货，须另配电源
50000	日版		强烈推荐，价钱高，天翻新，最新款式

同学们、玩家们马上要进入一个炎热的夏日，你不想在暑期购上一台好主机——PS2吗？但是现在的PS2机实在太多，对于一些不是对PS2不太了解的人很容易在小店上当。所以今天要介绍一下PS2购机指南。

从2000年3月以来发现过数十种型号不同的PS2，对于今天国内主要机号机为30000、30001、30006R、30007R、37000、39006、39000型，自从30000型停产后（2002年12月24日停产）后日版型号PS2越来越少，大多PS2为美版和欧版。我个人推荐最好买日版（限定）或港版主要还是因为性价高，产品过硬，不宜出现水货，而且（日、港版）内置光头是独为此机制造。还有货源比较充足，拿货比率高，翻新机器一般不对30006R（港版）翻新，而且本机直用220V电源，为电源方面提供了很大方便。所以我们中国玩家首选30006R型号。对于比较老号机型10000、15000、18000、30000玩家最好不要购买这类机器早已过时，而且有些已无货容易翻新。而且这些机器在新游戏中特别不安全。这次的《星海传说3》发售当天就传出存在死机BUG消息，第二天ENIX就在官方网站上发布了初步官方声明，在3月5日则再次发布避免死机更换方式。主要出在10000、15000、18000烂机上，而30000以后基本没问题。所以说玩家不要追求低廉价格，换取今后的痛苦。以上机种不要购买。

目前39001的PS2机是卖的最多，出现问题比较少，价钱适中的机型，但很可惜是美版，不能玩日版所以玩家一定要慎重考虑！（除改机外）虽然39006R型号行货好质量头衔，但是读盘率有所下降。然而39000型限定是玩家百里挑一的好产品，不但附送正版《瑞奇与叮当》还是较新的日版PS2相对翻新机会小。目前最新翻新机会为0的机器为50000型PS2价格为25000日元。50000型主要具备最化DVD功能，能对多种规格DVD播放，另外红外摇探也方便了大家，同时改善了散势，使体重轻3200g（对比39000）噪音也相对减少数1/4。这种机器对于经济很充足的玩家可以首选。那么我们穷玩家呢？目前翻新机较高为3000、30001、30002、30004、37000，所以这类机器要特别注意。

1、首先我们观察PS2外包装

全新PS2外包装为蓝色包装，但有些外包装白痕一般为运输方面问题，如果是大问题很明显磨损，最好换机。或者检查机盒内，观察机子两边的泡沫一边是产地和编号。

2、主机编号与包装编号数据对比

打开外包装，内置PS2+电源+AV端子+手柄+说明书各一份。包装机子泡沫纸有胶封好，机子两旁有重量和产地凸码，说明书为本机版地方语言。

3、电源辨机口

日版机电源为两个圆型接口，而美版和欧版是一方一圆，这是欧美普通电源接口。如果没有DIY电源，我国玩家用不了。大家用此案可辨别PS2地方版，还要注意电源是否有接触不良，电源线新旧可辨别新机。

4、主机外壳与手柄

一般翻新的机子外壳是重新安装，但总体来说外壳的破绽十分小也不宜看内部零件，除了看机箱底部“塑料纤维重组”胶纸，也对着光看是否有划痕印迹，封条是否氧化不透明。一般翻新机手柄最容易更换，我们要注意手柄中的主版是否动过。

5、其中机子边缘位

使用过的边缘位置不成流线形，或多或少部有缺口，对于翻新机多以玩家机为主，而且翻新机收的都是不爱惜PS2机的人。

6、开机测试游戏画面

开机时有专门开机画面。除了试画面（一次性）还要测试两版碟子一盘正版、一版盗版。看看游戏流畅度，再用DVD正版测试自己主机地区型号，如果动画游戏不流畅、复位失灵、读盘困难，算了还是挂了吧，别买了。

建议玩家不要购买PAL制PS2

10 中奖有多难

小弟近日突然想买一台SFC和FF4-6、DQ5-6现国内是否可买到，价格多少，是否正版（急切想知道）。

还有小弟昨晚梦到中了一台GBASP和一大堆东西，想问一下买《掌机迷》中大奖的机率有多高，以后的《点心》和《电软》最好都有抽奖，买一年的《点心》和《电软》总可以中点小东西。

小弟向来喜欢杞人忧天对现业界状况很担心，世嘉和南梦宫“结婚”后那些世嘉的经典游戏是否会消失？（浙江 朱国庆）

■那些经典的FC、SFC卡带不要说中国，即便在日本也很难买到了。玩家还是要碰运气，风林上回在某站上看到有人在卖……然后说说这中奖，凡是抽奖都有个概率的问题，只是大小不同。就好比体育彩票，那概率是1/8000000。但咱《掌机迷》相对来说则要大上很多，还看玩家的参与，只要能坚持，还怕得不到大奖？

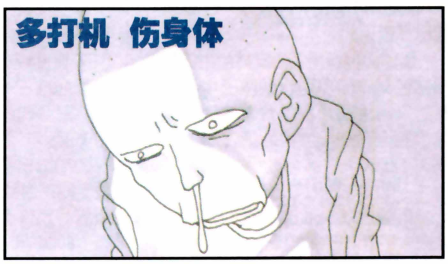
至于您最后的问题，现在是敏感时期，少谈SEGA，少谈，少谈为妙。

11 此时不买更得何时

眼看暑期就要来临了，玩家们也准备购入自己所喜爱的主机，我也不例外，经过了几个星期的慎重考虑，俺还是没有选出自己要买的宝贝（思想斗争激烈），所以我鼓起勇气向ムム大哥写信指教。1、三大家用机您最喜欢哪个？2、三大主机哪部主机最有前景？3、三大主机质量哪部更为出众？

对了，我突然想起来了，你们能不能出一本《暑期购机指南》啊？我相信在我国还有很多GAME FANS和我一样，都在考虑哪部主机才真正适合自己！（浙江 韦小宝）

■玩家应该按照自己的想法去购买自己心仪的主机，编辑的话实不能作为参考购买的依据。毕竟个人好恶严重，我说GC最好，恐怕非得被PS2用砖拍死。不过我还是认为GC最好，很简单，因为风林喜欢。这可是韦读者非问我，良心话。不过目前三大主机的形势却是GC最为严重。论前景，到了2005年全得歇菜，三大主机的后续机器全要在这一年登场，因此现在已经是不能再晚了。



还没有买机器的玩家可以出手了，风林觉得今年是购买新主机的最好时机，再过一年的话就略显晚了一些。而且PS2和GC都表示在今年推出行货主机，更是各玩家解囊的好时候。

12 PSP稳赢

SONY真的公布了掌机计划，而且性能真是让人无比眼馋，看来它的性能恐怕是要全面超过GBA了吧。但大家也知道，一款主机的成功与否于软件的优秀与否是分不开的。就目前而言，任天堂几乎垄断了绝大多数的掌机软件开发商，加之GBA的普及量，SONY这么做是不是真的就不考虑后果了呢？风林，你认为这次SONY的胜算有几成？对了。目前《掌机迷》疯狂期待中，可是一问书亭老板，答曰：“短货了。”我倒……（一读者）

■PSP与GBA走的并不是相同的路线，个人觉得SCE会稳稳的占领高年龄层市场，但低年龄玩家想要进入却很难。共知任天堂在低年龄层玩家中的认知度之高是很多人想象不到的。只能说会有一场恶战，任天堂位于山顶端。



《XX牛奶电视广告观后感》 海南 谭成

这点子太绝了，真是不能不登，风林对光明牛奶的好印象也是从广告开始的。

你的DC还好吗？工作还算正常吧？

榨干DC最后寿命的最终手段

好孩子不要学的偏方

我的DC光头在今年年初就有点不行了，一开始的时候，用纯净水擦擦还能顺利读盘，可接下来就不行了，很麻烦，我就想换光头，可是一打听沧州的价格160，没钱买，太贵了！所以一直忍着，本来最近想去换的，可是可恨的SARS没办法！

你好像有点糊涂了，这半年来，我是怎么渡过的？PS2？没钱！PS不喜欢，有模拟器就行了；SS？卖了，我只有DC，我这半年来一直就是在折磨我的DC中渡过的，我想把这半年来对DC的榨光大法说出来，给天下和我一样的穷玩家。

如果你有钱，当然可以换光头，干脆！没钱呢？不如用我的办法。

众所周知，当你的DC读盘成功的时候，会有一声响声，接下来就会顺利的读盘。但是如果光头不行了，读盘就会不成功。这个时候，你只要把仓盖按起来，再把它按下去，轻轻的按下去，听到读盘的声音，就别再动仓盖，也别按上来，也别按下去。等，如果发出读盘成功的声音，就把仓盖按死，如果没有，就再把仓盖按上去，再按下去，直到发出读盘成功的声音。一般情况下，在开机画面下，能重复此方法3次，这是非常关键的3次，如果没成功，就会进入管理画面，这个时候不好办了，如果你有正版游戏，不用担心，因为正版游戏会直接进入游戏模式，但DB就惨了，当重复按仓盖方法，直到成功了，会按那个手柄画面，然后就会读盘，如果你听到"兹"的一声，表明读盘顺利成功，如果没有就要重来了。所以在此，我向大家推荐一种此方法必不可少的道具金手指盘，我不知道别人的东西是什么版本的（金手指），反正我的是比较老的那一种，即画面为一金发人拿枪，因为金手指盘是最好的，在开机画面时基本就能读出了，然后就会进入选择金手指的画面，放入自己要玩的DB游戏盘，就一直的重复读盘，等到读盘成功时，再选OK就行了，此方法我的成功率为100%。好了，以上就是我的榨光大法。

在此，说些心里话，我在这里要感谢一下我的各位网友们，因为我的D盘90%都是他们无偿送的，秦皇岛的里昂贺雪飞，重庆的侏罗纪公司等等，还有很多朋友，在此不一一谢了，因为我们这里没有一家电玩店，要去买游戏得坐车去沧州，而且沧州的游戏店里面DC游戏少的可怜，清一色的PS系，正是他们无偿的援助，让我才真正体会到了什么是真正的人生游戏（莎木）。说到莎木，在这里我要借家里一角，象EGBBS里面的自模仁兄郑重的道歉，虽然事情已经过去了，但是还要说声对不起！（河北 泊头）

ASUKA：消失后的字迹……

一时也不知道说些什么好，风林坚信：我命我定。女玩家也好，男玩家也罢，只要自己高兴，做自己喜欢的事，就全OK。在这里留下些文字更好。

女玩家留言 最终版：由此生，由此绝，当我们用游戏改变着别人的时候，却在不知不觉中被别人改变了……除了当初留下的文字和记忆外，其他不省什么……

再次提笔，准备完成"破解自我封印"后第一张电软回函卡，却发现填完后自己资料后，便难以生成一份让自己满意的答案。难道真如朋友所言，我已经变了吗？

回忆2001年底……那样一个ASUKA，现已"查无此人"。

那时那种获得生活安排自由的新奇和写信交流的冲动，现在已全无。玩友的来信也因为我"置之不理"渐渐减少到没有——学校地址变了，信件丢失不少。

不少老TV玩友指责我不应该为了一个电脑游戏CS而放弃所有，认为我太傻太不值。既然选择了热爱游戏，又何必在乎什么是值什么是不值呢？我依然我行我素，不理会别人的评价。直到我，重新捧起电软，复习TV，努力弥补自己在"封印期"错过的东西。

我不擅写作，这一点可以从我的字迹看出来——会写的人都拥有一手好字！而让大家我的存在那封信，现在看来觉着有一丝陌生，更多的人会觉得不理解吧？同我一起长大的玩家们难道感觉不出现在国内情况变化太多了吗？压力何来？压力也是因游戏太多玩不过来而郁闷吧？学习压力？家庭？玩游戏的女生越来越多——不管是何种因素使她们拿起手柄或者只是电脑键盘，也不管她们是否认真亲自去体会某款游戏。从前那个能说会道的MM仍是喜欢做出一副很懂的样子，而当我把手柄给她时她竟完全不知手柄怎么操作。我不是想表示什么，也不想批评什么。游戏嘛，是为着自己开心自己娱乐，不是让我们去被玩的。只要自己快乐，无所谓什么方式和态度。

电脑已有些发旧，除了CS和一个国产网络游戏，但是很少使用的GBA模拟器。也许有点浪费内存。不少朋友问"60G的硬盘怎不多装一些游戏"，答：没时间没精力，玩的时候再装了。再问："你不再是那是女玩家ｽｱｶ了，你的热情哪里去了？"呵呵，对呀，我到底是怎么了？难道我真不再喜爱游戏了吗？可是在看到一些误解GAME的说法时，我一如从前的会发火会鄙视。因为没有能力玩PS2，所以麻痹自己的GAME意识停留在FC–PS时期，因为电脑光驱坏了而买光驱的钱被我用来买游戏了——嘿嘿。所以"收藏"和其它什么VCD积压在一起，等着过年回家一次性把一年的收藏品看完；因为和电脑待在一起的时间有限，除了做作业，便分配给了看网页、CS和国产网络游戏的某一项，QQ？换了QQ号和名字后，很少人能认出我了，上线也只是交流一些必要的事情和等着"老公"的联系。什么时候开始逃避别人的目光呢？是因为朋友说的"名花有主"，于是对其他人事便漠不关心了吗？也许，现在的我才是真正的我——其实我不是一个合群的人，很难落入一个集体里去；试过让自己变得公众人物让自己活跃起来忙碌起来"平易近人"，结果，扮演别人并不是一件愉快和轻松的事，也得罪过不少好朋友引起不少误会——可是，重要吗？我还是我自己，该怎么玩还是怎么玩。移植在电脑上的几个游戏，我尽力购入正版导致光驱一直没钱换，HOHO！偶尔玩性突发在电脑前玩30+个小时，或者QQ上线聊天捉弄人，生活过得很垃圾堕落，同时简单的幸福着，老公很不满我天天在上网的行为，他爸爸也说不要那么沉迷游戏；没法，谁叫偶家上网方便呢？挂上QQ便打游戏去了，等着老公上线把我从GAME里逮出来，偶尔还争论一下游戏的价值——老公是我玩CS阶段，在网上打比赛认识的；他喜欢有挑战性有思考性的竞技游戏，我喜欢娱乐性感情化的单人游戏，例如FF和BIO。经常在GAME上吵得不可开交。也许以后还会为了争着玩游戏而互不相让呢？未知……因为他太远了，联系方式只有上网和电话（所有网恋的人，都是这样的吧），他不在的时候我继续重复着自己不定性的生活，有时开放有时封闭，有时活泼有时又很冷漠。

最近一直听到一个话题：人应该活得小心还是随意？

我选择随意，比如今晚，突然想写字了便想找风林前辈聊一聊，一点不考虑是否有主题有目的或者是否合情合理，一切只因我喜欢！

一切想要结识想象中ASUKA的人，定会失望，因为"查无此人"；没人能准确的说出水的形状，你以为它很热很温暖的时候，它可能冷得让你陌生；你在水中找到自己的影子不表示水里就一定有你；存在水里的东西是不会显示在水面上的……

不管我怎么变怎么消失，热爱游戏的心不变。

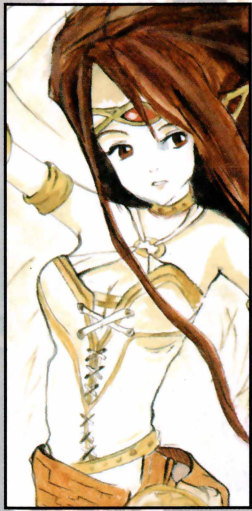
GAME，存在我心中！不理会旁人的目光。

四川成都 ASUKA



【林克救火记】 广东 罗建东

不会吧，现在保护野生动物的呼声这么高，林克等人还敢如此胆大妄为……这绝对是有损林克形象的画稿，小朋友可千万别学他。当然最好是防患于未燃，有问题找119比较好……



【神魔预言录】黑龙江 忠实读者

好游戏不赚钱的现象见得已经不少了，不过至今仍为南梦宫这款游戏在销量上惨败而不平。一来游戏的系统确实非常新颖，二来在当今RPG游戏中，本系列一直拥有一批死忠。有条件也有时间的玩家就不要错过本作了。



【生化危机】安徽 冯力

克里斯与吉尔？冯读者这个风格也太美国味了，这德行比丧尸还可怕，估计在游戏中恐怖全来自于自身了……



【夜魅的都市】上海 不明

妖怪聚会？佩服作者的想象力，不过您不把地址给我，精美的礼品就没您的份了……



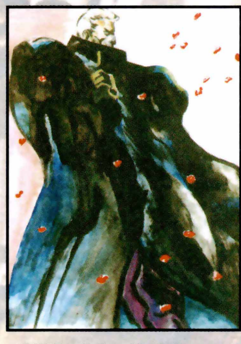
【幻也】邓云飞

邓读者说今后要接小岛文美的班，野心不小。风格上邓读者要改变的就很多……



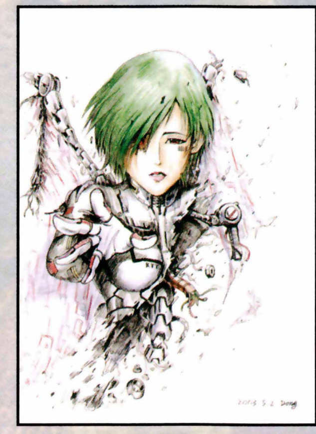
【麦加登】西安 金辉

麦加登是港台对威震天名字的音译吧？很遗憾变形金刚的DVD只是有选择的收录，最终还是没有将所有的动画收集全……



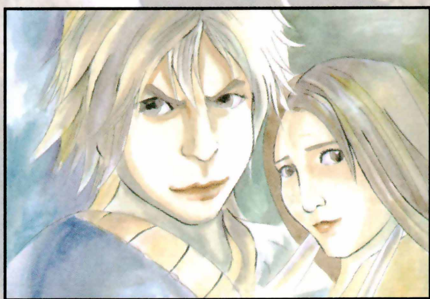
【影】上海 徐晓冬

这是不是KOF中的主角？反正风林是看不大出来，现在游戏玩得越来越少，相关的知识也匮乏得很，补课补课……



【无题】安徽 周栋

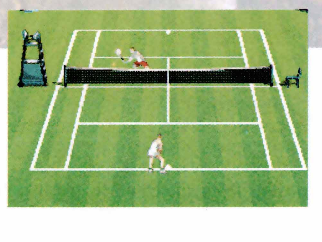
虽然名字是无题，不过风林怎么看怎么觉得画中人像[P.N.03]的主角，虽然后背上长出了不知名的怪翅膀。要说起来，这主角长得可真像JILL，三上走到哪里都忘不了自己的看家作。



【修因和兰】安徽 潘丽娜

跟野村哲也的风格也差太远了吧？脸好像被打肿了一样，一副熊样……FFX2风林看看就饱了，根本没有玩的欲望，这样无聊的产品还是少出点好，在跟ENIX合并后，SQUARE快点觉悟吧！像什么奇生前夜都赶紧出续作吧！

大墙画廊 vol.82



小威失利，怒火只能用这个游戏来撒……

次世代传媒联盟

集合十六款经典游戏的精华
120分钟的陶醉！赞叹!!感动!!!
全新演绎　全中文歌词

你知道国内最畅销的游戏VCD是什么吗？
当然是金版MTV。然后是银版MTV。
现在是……红宝石版MTV！



上市热卖中

电玩新势力 MTV3

传世经典游戏MTV加同名音乐CD

红宝石版

全国热卖中

MTV3红宝石版VCD光盘
配套CD音乐光盘
精美外包装说明书

接受邮购

定价:8.80元(双光盘)
邮购简称“红宝石版”

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

看就看真正的DVD!

中文可开关字幕　多角度欣赏　全动态菜单



SD高达G世纪NEO、忍、生化危机0、幻魔鬼舞者、鬼舞者2、丛云、死或生3、决战2、最终幻想10、最终幻想11、樱大战4、ZOE、王国之心、机动战士高达、吉翁最前线、铁拳TT、宿命传说2、死或生沙滩排球



CG映像馆　樱大战·热血青春、星海传说3、DOA极限沙滩排球、FFX-2、SD高达NEO、无尽沙加、真·魂斗罗、阿尔戈斯战士

电玩万花筒　塞尔达传说风之韵冒险历程、王国之心精彩集粹、魔颤2杀戮战场、DOA浪漫沙滩之旅、超级忍终极BOSS战、铁甲飞龙S级通关

劲爆MTV　混沌军势、ZOE-ANUBIS、真·三国无双3、龙战士V、幻想水浒传3、鬼武者2真人MTV、铁甲飞龙ORTA

上市热卖 少量库存



秉持电新DVD1.2代成功和成熟的基础上，DVD3在技术方面将有革命性的变化。图像更清晰，制作更精美，视觉冲击更强烈，图形界面更人性化，奉献给你高素质的享受！

《电新DVD1》《电新DVD2》《电新DVD3》出版热卖中，定价每本10元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177，64472919　邮资免取

网络游戏 最强密技月刊

不是网迷不上钩

最热门网络游戏撑到你饱

数百条网游密技字字心血

传奇3/仙境传说/魔力宝贝/石器时代/大话西游2/骑士/魔法奇兵/火线任务/童话/A3/魔剑/命运/奇迹/天堂2/封印online/最终幻想XI/新西游记/英雄世纪/三国策online/N-age 1.3版/CS 1.6版/骑士/魔兽地狱·魔兽争霸三之寒冰王座

100面全彩印刷
大16开本复膜胶订
每月1日出版
只要6.8元



精彩栏目月月见

- ✶ 密技大搜查线
- ✶ UpDate
- ✶ 焦点特辑
- ✶ 封面特报
- ✶ HotGame
- ✶ 异域采风
- ✶ MU-ZONE

别犹豫!

别怀疑,每月只要6.8元,一本专业网络游戏密技刊物送到你家。

邮购地址:北京安外邮局75信箱
发行部 邮编:100011
联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

次世代传媒联盟

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力
电击收藏、掌机迷、游戏批评、网络游戏密技

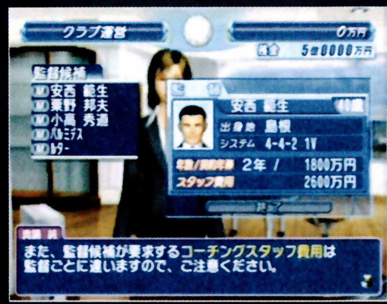

ANIME NEW POWER
动感新势力
全六部精彩动画介绍＋四首动听MTV
宫崎骏监督作品特辑＋GHIBLI动画主题歌CD
视听全面享受
01. 风之谷的娜乌茜卡（风之谷）
02. 伴随着你（天空之城片尾曲）
03. 散步（龙猫片头主题歌）
04. 邻居龙猫（龙猫片尾曲）
05. 口红留言（魔女宅急便片头主题歌）
06. 如果沐浴在温柔中（魔女宅急便片尾曲）
07. 爱是花，你是那种子（岁月童话主题歌）
08. 樱桃结果时（红猪插入曲）
09. 在那些日子里（红猪主题歌）
10. 看惯潮涨潮落（听到涛声主题歌）
11. 在亚细亚的街上（平成狸合战插入曲）
12. 不管何时总会有人（平成狸合战片题歌）
13. 家乡的路（侧耳倾听主题歌）
14. On your mark
15. 幽灵公主（幽灵公主主题歌）
16. 总是怎样也……（神隐少女主题歌）
ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
JUNE.2003
Vol.5
宫崎骏监督作品特辑
附吉卜力动画主题歌特典CD
超能ROD
千年女优
动感新势力Vol.5
好评热卖中!!
STUDIO GHIBLI
VCD+CD+32页全彩说明书+歌词附录
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177,64472919

J联盟创造球会3

最强CLUB育成讲座







「创造球会」系列是SEGA最负盛名的模拟经营游戏系列，在游戏中玩家要率领一支刚打进日本J联盟足球联赛的球会，通过购买、培养球员，不断增强球会实力从而参加世界知名的比赛，最终目的是创造出最强的俱乐部。

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003.6.5	
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

球会的经营



一个好的球员不仅要有优秀的实战能力也要有优秀的潜在能力，只有这样的球员才可以成为队中的主力。球员本身的价值不在于他的名气大小，判断一个球员是否可以成为主力关键要看教练的评价。基本上一个好的教练不会看错人才，可以尽管放心地交给他。我方俱乐部初始的球员素质都很差，完全不能胜任自己的位置，没有前途能力又低，成长潜力也不高，最好尽快替换所有球员，否则创业会很艰难。好在本作中其它球队的队员都很便宜，但是想把大牌明星收到麾下就要花点力气了。

初期时尽量节约资金，先从广告费的投资上下手！不过花广告费对比赛的观看人数没什么太大影响，不如节约下来给球员当工资。也可以在球场的修饰材料上做文章，省掉像草皮这种东西，不过会直接影响到全体队员的比赛情绪…这样大概可以省出五亿左右（这些钱只够两三个大牌球员一年的工钱），所以，主要还是要靠比赛和广告的收入来补贴！合理的分配好资金才是球队经营的成功之路！



■《创造球会3》在这一作中采用了比较平衡的世界观设定，登场后玩家不论挑选哪个城市，初始的资金都只有五亿日元。选择时大家可以根据自己喜好挑选自己中意的城市，例如：选择大坂会拥有很好的体育馆和不错的门票收入。

◎ 推荐登场地一览 ◎

（中部）
爱知县
安城市
11万9000人
一宫市
27万4000人
冈崎市
33万7000人

静冈县
静冈市
47万0000人
富山市
23万4000人

山梨县
甲府市
19万6000人

长野县
饭田市
10万7000人
上田市
12万5000人
松本市
20万9000人

新潟县
上越市
13万5000人
新潟市
52万7000人

富山县
富山市
32万6000人

岐阜县
大恒市
15万0000人
岐阜市
40万3000人

福井县
福井市
25万2000人

石川县
金尺市
45万6000人

（近畿）
兵库县
明石市
29万3000人
尼崎市
46万6000人
伊丹市
19万2000人
加古川市
26万6000人

京都府
宇治市
19万0000人
京都市
147万0000人

滋贺县
大京市
28万8000人
草京市
11万5000人

大阪府
茨木市
26万1000人
大阪市
259万9000人
界市
29万2000人

三重县
伊势市
10万0000人

奈良县
生驹市
11万3000人

和歌山县
田边市
7万0000人
和歌山市
38万7000人

（中国、四国地区）
山口县
山口市
14万0000人
岩国市
10万6000人

广岛县
尾道市
9万3000人
吴市
20万3000人
广岛市
112万6000人

岛根县
松江市
15万3000人

冈山县
冈山市
62万7000人
仓敷市
43万0000人

香川县
高松市
33万3000人

爱媛县
今治市
11万8000人

高知县
高知市
33万1000人

德岛县
德岛市
26万8000人
板野郡
10万9000人

（九州）
长崎县
谏早市
9万5000人
佐世保市
24万1000人

鹿儿岛县
鹿儿岛市
55万2000人

福冈县
春日市

10万5000人
北九州市
101万1000人

冲绳县
那霸市
30万1000人

熊本县
熊本市
66万2000人
天草郡
8万8000人

佐贺县
佐贺市16万8000人

大分县
大分市
43万6000人

宫崎县
宫崎郡
7万4000人
宫崎市
30万6000人

（关东）
东京都
足立区
61万7000人
江户川区
62万0000人
世田谷区
81万5000人

崎玉县
上尾市
21万3000人
春日部市
20万4000人

群马县
桐生市
11万5000人
太田市
14万8000人
高崎市
24万0000人

栃木县
足利市
16万3000人
宇都宫市
44万4000人

茨城县
土浦市
13万5000人

千叶县
我孙子市
12万8000人
市川市
44万9000人
市原市
27万8000人

神奈川县
厚木市
21万7000人
小田原市
20万0000人

（北海道）
北海道
旭川市
36万0000人
江别市
12万7000人
札幌市
180万1000人

青森县
青森市
29万8000人
八户市
24万2000人
弘前市
17万7000人

岩手县
北上市
9万2000人
盛冈市
28万9000人

秋田县
秋田市
31万8000人

山形县
酒田市
10万1000人
鹤冈市
10万1000人

宫城县
石卷市
12万0000人

福岛县
会京若松市
11万8000人
郡山市
33万5000人



球探的选择

决定登场地点后开始选择球队的名称，队服装等等，可以根据各人喜好自由设定。开始时要注意选择教练和球探，这几个人初期的能力都基本相同，没有什么太大的差别，每个人都有各自的特长。似乎长得越丑的人越能探索出好的人才(笑)，选好后会出现年度预算以供参考。

初期球探能力一览表

姓名	国籍	初期年俸	现役选手探索	新人探索	现役交涉	新人交涉	所属俱乐部交涉	GK探索能力	DF探索能力	MF探索能力	FW探索能力
今关博文	日本	1200	D	B	D	C	C	B	D	D	D
浮田良文	日本	1700	D	B	B	D	C	C	D	B	D
川田浩二	日本	1600	B	D	B	D	B	C	C	C	C
冈山义男	日本	1800	D	C	B	D	B	C	B	D	C
黑田勤	日本	2500	A	D	B	C	C	D	C	C	B
古山茂	日本	2200	D	C	D	C	D	D	B	B	D
アルファン	西班牙	2700	C	C	B	D	B	B	C	C	D
ス—・ドンユ—	韩国	2900	B	C	B	C	B	D	D	A	B
ティルゼロ	巴西	2500	D	D	B	C	B	D	D	C	B
ファハブ	沙特阿拉伯	3600	C	C	B	D	B	D	B	B	C
加宫优	日本	2700	C	B	D	B	D	D	B	C	C
木之下兼一	日本	1500	D	D	B	D	B	C	D	B	C
田中知树	日本	2500	D	C	B	B	D	C	C	C	C
石崎良三	日本	1900	B	D	C	C	C	C	D	D	B
箕部省三	日本	1300	D	C	C	C	C	D	C	B	C



新人探索

当游戏进行到下半年时，球队成绩开始稳定起来，球队的新人空位有九个，可以替换下能力差且身价高的队员。使用PC中的通信功能及时和球探取得联系，尽量在国内探索。海外的球员虽然能力很强但是寻找困难，而且身价过高就算找到了也用不上，不如在国内安心寻找明星。探索新人中的第二个选项为培养新人，一个球探会在各地找寻一些有潜力的球员来培养，这样做虽然可以提高新人球员的质量，但是花费太大，时间也过长。除非是实力强劲的名人，否则不要使用。

我方新加入的球员一般来说年薪要得很少，500万一年600万一年的情况非常多见。但随着我方俱乐部声望的提升会引起他们对身价的不满，主力球员的身价甚至会翻上10倍之多。遇到这种情况可以故意输两场球来平息他们的怨声。

初期球探能力一览表

姓名	国籍	初期年俸	现役选手探索	新人探索	现役交涉	新人交涉	所属俱乐部交涉	GK探索能力	DF探索能力	MF探索能力	FW探索能力
巻藤慎二	日本	1800	B	D	C	B	D	C	B	D	C
カズン	英格兰	2800	C	C	C	C	B	C	D	C	A
ディ—ラ	尼日利亚	3100	C	C	C	C	B	C	B	D	D
ガブラヴド	阿根廷	2600	B	C	D	D	B	D	C	B	C
アン・スンイン	韩国	3400	C	A	D	D	B	B	B	D	D
安齐藤二	日本	1500	D	C	C	C	C	C	D	C	C
米泽吾郎	日本	1800	C	B	D	B	C	D	C	D	B
熊仓人吉	日本	2400	D	C	D	A	B	D	C	A	B
德山敬二	日本	2600	C	D	D	B	B	D	C	C	C
星野阳平	日本	1700	C	D	D	C	B	D	B	D	C
香山孝明	日本	1300	C	C	C	C	D	B	D	D	C
ソ—マズ	美国	3500	D	C	D	D	C	D	D	C	A
グロ—ム	法国	2600	C	D	D	B	D	D	D	C	B
ベリグルス	巴拉圭	2000	C	D	D	D	B	D	B	D	B
ワン・メイファ	中国	3000	D	A	C	C	B	C	D	B	B





广告比率

当游戏进行到下半年时，球队成绩开始稳定起来，球队的新人空位有九个，可广告是吸引观众的第一手段，靠强大的广告来做宣传才能有好的上座率。此处的投资应该本着“要不就下大赌注，要不就一点不下”的原则来做。初期创业艰难，如果购买了球员广告的费用就会无法顾及，一点点的广告费对观众的上座率起不到任何作用。可以在球会具备实力后再采取广告攻势，安排4亿广告费，搭配2000日元的球票，将会有不错的上座率。

电视转播

和第一电视台签约没有条约限制，但要签满3年合约。假设第一年就冲击J1决赛成功，播放费用将立刻飞升到几亿日元。与第二电视台签约播放费用相对合理，不会随着成绩而提价。第三电视台的合约年限过长不适合日后的发展。



套票的作用

当游戏进行到下半年时，球队成绩开始稳定起来俱乐部固定的球迷达到一定人数后就可以发卖球会的套票了。每个赛季开始后秘书都会拿出一套方案调整价格，每一阶段价格以500日元递增。套票的作用是拥有稳定的收入，一般售出的是球队一年的比赛票。套票可以定座位，最好争取拥有大量的稳定的客源。

套票需要决定球票的折扣率，折扣越大越好出售，但是球迷少时不要这样卖，一个赛季中比赛的收入一部分来自套票，折扣的最大上限不能超过50%。如果一个赛季打50%的折扣，可以使入场人数增加5000—8000人左右。基本上属于赔钱，仅用来提高球队的声望。10%的折扣也是不错的选择，少卖多赚，属于正常的经营路线。最后，推荐的折扣是20%，这样的折扣一般可以卖掉3000张左右。

外出训练

本作中集训是一年2次，分别是1月和7月，在国内或者国外可以随意选择，集训的方式建议采用上半年到国外去训练，下半年在国内接受训练的方式。初期时要替换的队员比较多，下半年有资金后再让主力去作训练。注重攻击型的人去巴西，注重防守的人去意大利。

俱乐部训练

本作中的训练与以往的球会不同，改以天为计数单位，一天分为上午和下午。队员的能力会成长得很快，无论在训练时对球员特别培养还是交给教练指导都能收到比较好的效果。如果专一强化某方面能力的训练(如个人技)，挑战前期的J2联赛还可以，到J1联赛时这种片面的方法就完全行不通了。训练时要以战术为最高目标，全面提升整体战斗力。

比赛



游戏中最关键的是比赛，由于本作中没有固定的常胜阵型，平时的训练和临场发挥的水平决定着胜负。平时比赛时可以采取球员轮流交替上场的比赛方法，不时替换下优秀的球员。主力球员只负责在开赛和比赛终了前出场，中间的比赛用体力好能力差的球员顶替，只要不丢球就可以取得胜利。如果赛前开出5000万的悬赏金将大大增强全员的必胜心。需要注意的是，像札幌、广岛、大宫、川奇这样的强队，就算悬赏金开出天价也无法取胜。初期时尽量节约赏金，也可以不给，因为大部分比赛都打不赢。到后期时比赛必须有赏金，不然，球员谁都懒得踢………低于1000以下的赏金几乎起不到任何作用，不要多花冤枉钱。

比赛的安排

比赛时可以随时对攻击，防守，普通三种状态做出调整，变动直接关系到阵型和战术。人员的编排与队员自身的状态也很重要，要根据不同的类型和颜色分配位置。绿色的球员适合打前锋、杏黄色的球员适合助攻、黄色的球员适合中场的传球、蓝色的球员适合防守后防线，要记得搭配使用。另外，球员还有一种状态是红色的，这种球员可以发挥出自己能力以外的水平，不过，是否能及时发挥全靠运气而定。

场地建设



球队平时的训练要在场地中进行，训练质量的好坏直接取决于训练场的完善程度，设施完善训练场十分重要，所以从第二年就开始建造。建造的设施主要有草皮（4亿）、大型场馆（8亿），最好在三年内建设完成。另外，训练场的整备会直接影响到球员的情绪，所以要每月坚持修理场地（每次的费用是1000万日圆）。

训练

本作中取消了个人训练，全部都改成集体训练模式。训练一个球员要根据其擅长的位置，与球队的〈配合度〉，决定究竟适合那种阵型。选择指令“所长”来查看球员的个人能力以了解训练是否适合此人。实行针对个人的训练时要根据项目的内容来确定球员适合何种练习，训练时要注意的是，有些球员的能力平均，不适合单独训练。可以选择〈强化体能〉的训练，使其成为替补球员，在场上主力球员休息时上场拼抢，以消耗对手的体力。当然拥有体力好的球员也是一种战术的需要。初期时球队的战术不会起主导作用，应该多培养体能和加强攻击的训练。



初期监督能力一览

姓名	初期年俸	战术指导	进攻指导	防守指导	KEEP指导	健康指导	连携指导	GK指导	DF指导	MF指导	FW指导
安西范夫	1800	C	B	D	D	C	C	D	C	D	D
粟野帮夫	2100	C	D	B	D	D	C	C	C	D	B
小高秀道	2300	C	C	C	D	B	C	B	B	C	D
パルミデス	2700	B	B	D	D	B	C	C	C	D	C
ルダー	4200	D	C	B	D	C	C	D	B	D	B
多贺修三	2000	C	C	C	D	D	B	D	D	D	C
小松田彰	2500	D	B	C	D	B	C	C	B	D	D
日莅澄人	2500	D	C	B	D	B	B	C	D	D	B
ベリリーニ	3500	D	C	B	D	C	D	B	B	D	B
ブルゼッジ	4000	B	B	D	C	C	B	D	D	D	D
天田宣之	2300	B	B	D	D	D	C	D	C	D	D
三井范生	2300	C	B	D	D	D	B	C	B	D	D
泽博俊	2800	D	B	C	D	D	B	C	C	D	C
フレオ	3400	B	C	B	D	D	B	C	B	D	C
ヴェスホル	4500	D	B	B	C	C	B	D	C	D	C

比赛的指挥

■比赛分为三种进行方式

（1）最简单的方法，可以直接看结果，并且球场下有字幕进行分解，比赛全凭球队实力取胜！

（2）可以观看比赛中的精彩画面但是不能对球队进行指示。

（3）完全从头跟到尾，在比赛中可以进行指挥替换球员的行动。虽然会起到一定作用但是时间进行缓慢。

设施建设

本作里出现的建筑中有不少附属设施，最高的建设等级是3级，最低是1级。每个都有不同的效果，建议建设时专投资一项，先提升到3级，因为1级的效果不大。

■サウナ：澡堂，蒸馏室。使队员再训练后缓解疲劳的地方，对他们的身体健康有好处。

■**医疗室**：选手受伤后可以尽快的受到治疗，缩短不能上场的时间。

■カフェテリア：在训练之余可以供休息之用，可以缓解队员的紧张情绪。

■ジム：健身房，在休息时间锻炼身体。队员会自发去锻炼，所以，体能上会有所进步。

■**娱乐室**：屋中摆放了台球桌和棋牌等娱乐设施，让队员们在娱乐之余体会连协作战。

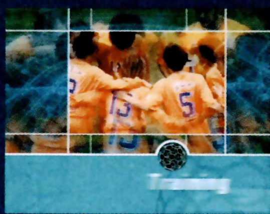
■**カウンセリング室**：这里是专门进行谈心的地方，队员有什么不满都可以到这里来谈心。建筑的级别越高俱乐部的谈判要求越少，这里应当尽快建设。



升级j1联赛

一年的预算节余之后需要有不低于8亿以下的资金，否则将失去联赛资格。最好能有大仓豪和平冢孝司这样的球员，即是第一年中队中的绝对主力，年薪也要的很低，还可以升入J1联赛后以他们换取资金更换主力阵容。

世界杯



进入游戏后7—8个月左右，将进入世界杯的选拔赛。世界杯开始后，会在全国范围内开始选拔最优秀的球员来进行训练。如果平时比赛中表现不错，球员个人的成绩评价分值也较高，就有可能被评选上。入选的队员将会有一个月的时间不在队中效力。世界杯开始后，秘书还会给提出观看转播的建议！如果选择观看，所花费的时间会很多（一周一场比赛），此时安排比赛会由于缺少主力打起来格外艰难。世界杯的好处是可以提升球队的评价和球迷的入场率，反之，坏处则是提高入选球员的身价，而且喜欢闹脾气。如果遇到这样的情况，索性以3—4亿的开价（工资加身价还有转会费）转会换人！

◎ 指令一览对照表 ◎

GC练习

セービング	救球
び出し	出击
ハイクロス	处理 传中球处理
PKセーブ	点球扑救
セットプレイ守备	任意球防守
フイード力强化	长传力强化，球门球及长传精度的强化
コンパート	司职变化

训练

休养	休息
シュート	射门
パス	传球
ドリブル	运球
ボールタッチ	触球
ヘッディング	头球
センタリング	传中
フリーキック	任意球
タックル	抢断
パスカット	拦截传球
コンパート	司职变化
トラップ	停球

战术

中央突破	中路突破
サイド攻击	边路进攻
カウンター	防守反击
セットプレイ	任意球战术
ブレッツソグ	压迫围抢
ラインコソトロール	造越位战术

训练

个人技	个人技术
フイジカル	体格
综合强化	综合训练
スピード	速度
攻击力强化	进攻强化
守备力强化	防守强化
连携强化	默契配和度强化
フリーゲーム	自由比赛
パワー	力量
スタミナ	耐力
ミニゲーム	小型比赛
调整	调整
コンテイシヨン调整	状态调整

PC练习

筋力强化	体力强化
キック力强化	脚力强化
走力强化	速度强化
瞬发力强化	爆发力强化
持久力强化	耐力强化
重疲劳回复	疲劳度恢复
レクリエーション	修养
リハビリ	康复训练

◎ 前期登场选手能力一览表 ◎

前期登场选手能力一览表

设置 选手名	登录位置	判断力	传球	突破	控球	技术	任意球	头球	冲撞	防传球	高传	接球(GK)	出击	腕力	足力	速度	爆发力	耐力
中之岛隆行	GK	D	D	D	D	D	D	D	D	D	B	B	B	B	B	D	C	C
日野佳人	GK	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	C	C	C	C	D	C	C
小岛高道	CDF	D	C	D	C	D	D	B	B	B	D	D	D	B	C	C	C	C
丹野龙人	CDF	D	C	D	D	C	D	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
伊东尚志	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	D
小池中吉	SDF	C	C	C	B	C	B	D	C	C	D	D	D	C	B	B	B	B
本春敏	SDF	D	D	D	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	C	D	D	D
诛冈大辅	DMF	D	C	C	D	C	D	C	B	C	D	D	D	C	C	C	C	A
佐野和之	DMF	C	C	D	D	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	D	D	C
跻野胜	SMF	C	C	D	C	C	C	C	C	D	D	D	D	C	D	D	C	C
白川典男	SMF	D	C	C	C	D	C	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C
小岛英男	OMF	B	B	C	B	B	C	C	D	D	D	D	D	B	B	B	B	B
条原市郎	OMF	D	C	D	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C
石踊良雄	FW	B	D	D	C	B	D	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
福山秀人	FW	C	D	D	C	D	D	C	D	D	D	D	D	C	C	D	C	C
上山彰	FW	C	C	D	C	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
上西雅弘	GK	D	D	D	D	D	D	D	D	D	B	B	C	B	C	B	C	B
中川玄太	GK	D	C	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C	D	B	C
宇田川司	CDF	C	C	C	D	C	D	B	B	B	D	D	D	B	C	B	B	B
泷泽伸一郎	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	D
迁本伸行	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	B	C	C	C
富泽征志	SDF	D	D	D	D	C	D	D	C	D	D	D	D	C	D	D	D	C
斋藤信正	SDF	D	D	D	D	D	D	D	C	C	D	D	D	C	D	D	D	C
二木弹	DMF	D	C	D	D	D	C	C	C	C	D	D	D	C	D	C	C	C
高山秀信	DMF	D	D	D	C	D	D	C	C	D	D	D	D	D	C	D	D	C
内部真澄	SMF	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	D	C	D	D	C
佃中浩一郎	OMF	C	B	B	C	B	B	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C
奥田允	OMF	C	C	C	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C
泉光伸	WG	C	C	D	C	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
藤川容介	WG	C	D	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	C	D	C	C	C
西森千夫	FW	B	C	D	B	B	D	C	D	D	D	D	D	C	C	B	B	B
吉井武久	FW	C	D	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C
今川高广	GK	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	B	D	C	B
下田尚武	GK	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	D	C	C	D	C	C
小关勘介	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	C
松谷启一	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	D	D	D	C
米田明春	CDF	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	D	C	C	C	C
富山达次	SDF	D	C	C	C	C	D	D	B	B	D	D	D	D	C	B	C	B
矶部有三	SDF	D	D	D	D	C	D	D	C	D	D	D	D	C	D	D	D	C
中山太树	DMF	D	B	B	C	B	B	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
岸修造	DMF	D	C	D	D	C	D	D	D	C	D	D	D	C	C	C	D	C

前期登场选手能力一览表

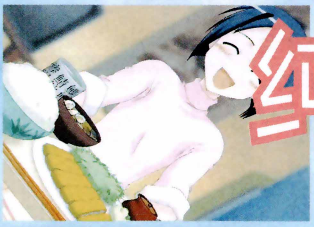
设置 选手名	登录位置	判断力	传球	突破	控球	技术	任意球	头球	冲撞	防传球	高传	接球(GK)	出击	腕力	足力	速度	爆发力	耐力
前田安和	DMF	D	C	D	D	C	D	C	C	D	D	D	D	C	D	C	D	C
高岛悟	SMF	C	B	B	C	C	B	D	C	C	D	D	D	C	B	C	C	C
中岛辰人	SMF	D	D	D	C	C	D	D	D	C	D	D	D	D	C	C	C	D
浅野俊久	OMF	B	B	C	B	B	C	D	D	D	D	D	D	D	C	B	C	D
户要	OMF	C	C	D	C	C	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
福士哲司	FW	C	D	D	C	C	C	A	D	D	D	D	D	A	B	C	C	C
难破睦夫	FW	C	C	D	C	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	D
柴田实	GK	D	D	D	D	D	C	D	D	D	C	B	C	B	C	D	C	C
秋田逸郎	CDF	D	C	D	D	C	D	C	B	C	D	D	D	B	C	C	C	C
真田哲太	CDF	D	C	D	D	C	D	B	C	C	D	D	D	B	C	C	C	C
松元浩一郎	CDF	C	C	C	B	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
原阳介	DMF	C	C	D	D	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	B
兼元聪	SMF	C	C	B	B	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	B
バギレル	SMF	B	B	A	B	B	B	D	C	C	D	D	D	B	B	C	B	B
冈岛实	OMF	C	C	C	B	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	B
鲛岛海	OMF	C	C	C	B	C	C	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	B
小久保真吾	FW	B	B	C	C	B	C	B	D	D	D	D	D	B	B	B	B	B
丸田章雄	FW	B	C	D	C	C	D	C	D	D	D	D	D	C	C	B	C	C
新田光政	GK	D	D	D	D	D	C	D	D	D	B	C	C	C	B	D	B	C
平孝司	CDF	C	C	C	C	C	C	B	B	B	D	D	D	B	C	B	B	B
出口健介	CDF	C	C	C	D	C	C	B	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
玉屋正	SDF	C	C	C	C	C	C	C	B	C	D	D	D	C	B	C	C	B
モルドグ	DMF	B	A	C	B	B	B	B	B	C	D	D	D	A	C	B	B	B
大仓豪	SMF	C	C	B	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	B	C	C	B
石丸岚	SMF	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	B
雨宫未男	OMF	C	B	B	C	C	B	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	B
村木正明	OMF	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
根岸荣吉	FW	B	C	C	C	C	C	B	D	D	D	D	D	C	B	C	C	B
田崎真之介	FW	B	C	C	C	C	C	B	D	D	D	D	D	C	C	C	B	C
越壮太	GK	D	C	D	D	D	C	D	D	D	B	C	B	B	C	D	B	C
牧野正二	CDF	D	C	D	D	D	D	B	B	C	D	D	D	C	C	C	C	C
川谷公雄	SDF	C	C	B	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	B	C	C
太和信一	SDF	D	C	C	C	C	C	D	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
海野壮太	DMF	C	C	C	C	C	C	C	C	B	D	D	D	C	C	C	C	B
中泽胜次	DMF	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
武井学	SMF	C	C	C	C	C	C	D	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C
江口大纪	OMF	C	B	C	C	B	C	C	C	C	D	D	D	C	B	C	C	B
今泉富士夫	OMF	C	B	C	C	C	C	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
ラコブチェフ	FW	B	B	B	B	B	B	B	D	C	D	D	D	B	B	B	B	B
三谨口孝司	FW	C	C	D	C	C	D	C	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C

■文／Light（光明·Shining）&小冉









知道吗？如果相爱的两个人
一起去一个
叫“东大”的地方的话
就会得到幸福的。
长大以后
两个人一起去“东大”吧~
我知道了！就这样约定了！
到“东大”去，
然后两个人获得幸福……

纯情房东俏房客

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2003.5.22
	类型：AVG	价格：4800日元	其他：仅对应DS2

■文/温泉白痴·星川明人

浦岛景太郎

URASHIMA KEITARO



●生日：1979.1.5
●星座：山羊座
●血型：AB型
●身高：171cm

作品中被一群美女所包围的幸福的男主角，雏田庄女子宿舍的管理人，为了小时侯与女孩子“一起去东大”的约定而努力至今，常常会因为闯浴室或手滑而遭到房客痛欧。目前在第三次重考的准备中。他所拥有的不死之身直到原作结束都是一个谜。

卡欧拉·苏

KAOLLA SU



●生日：1984.1.11
●星座：山羊座
●血型：O型
●身高：153cm

与素子一样绝对是个精力充沛的女生，不过性格方面嘛……机械方面的天才，生活常识却少的可怜。总是能制造出各种古怪的机器并全部命名为“小蛋X号”，共同的特点就是不论是攻击还是自爆都具有相当的杀伤力。必杀技是“卡欧拉飞脚”。

故事简介○

《Love Hina》这部戏说的是一个为了小时候与女孩子定……（我知道这是《电软》，不是《动新》。AKIRA大人，我对不起你……）本作的故事设定在景太郎被东大录取前一个半月，景太郎那个正在全世界旅行的奶奶突然来电话说在巴黎遇到了一个非常厉害的家庭教师，她希望景太郎过去学习，而景太郎自然是不愿意了，但是迫于奶奶的威慑景太郎只好与奶奶约定如果自己在这次东大的模拟考试中取得C以上判定就要留在雏田庄，反之就去巴黎找奶奶说的那个什么什么毕业的家庭教师。其实这部游戏可以说是TV版与漫画版的结合，游戏中的人设、剧情很多都是……（AKIRA呀！你杀了我吧！）

温泉系统解析

游戏的流程基本上可以分为六个部分：上午在辅导班学习，这部分是由程序完成的，玩家只要按“○”键开始学习就可以；中午有一个小时的自由行动时间，可以利用这段时间增加与房客们的亲密度、积攒“干劲”等等；之后要开始学习，这里的学习是要玩家手动进行的，而学习的科目也由玩家自定；傍晚有一个小时自由行动，与下午的自由行动时间相同；之后再是学习；最后就是睡觉休息了，这时玩家才可以进行记录。

无从下手的学习系统

本游戏的学习系统十分值得研究，不过在进入的学习画面之前玩家要先通过学习选择画面选择这次学习的科目。

在选择画面的右下方会显示当天所选科目的“感觉（调子）”，“感觉”在正位（橙色）的科目就会学习的比较顺利，而负位（蓝色）的科目则相反。在屏幕最下方是可以安置的学习单位，这个单位是有限制的，最多可以安排5个学习单位，单位的多少取决于玩家当天的“干劲（やる气）”，如果“干劲”很高，可以安排的学习单位就会增加，反之就会减少。

开始学习后最右侧的条栏是景太郎学习的“状态栏”，这些状态的变化会直接影响学习的效果；右下侧显示的横槽与透明条棒的是“努力值”，这个是需要玩家按“○”键来增加的，简单的说就是把透明条棒控制在最靠近深红色的区域就可以了，而每学习一段时间后都会有透明条棒所处位置的相应数值反应到“状态栏”（红色为正向，蓝色为负向），所改变的就是“状态栏”前有箭头表示的状态；左下侧显示的是此次学习安排的科目、单位以及学习时间；左侧的景太郎下方显示的是当前的“集中力”，这是另一个直接影响到学习效果的数值；上方显示的则是当前的学习方式，这三种不同的学习方式会影响“努力值”，也会影响到“状态栏”的变化；中央的两个条棒分别为学习进度以及当前的知识等级。

学习的重点说来也不算复杂：其一、要做到“集中力维持”，就是保证

青山素子

AOYAMA MOTOKO



●生日：1983.12.1
●星座：射手座
●血型：A型
●身高：175cm

令到素子发怒绝对是件相当恐怖的事情——她是“新鸣流”退魔一族的嫡系继承人，而祖传的剑技也应用的相当熟练，加之一板一眼的性格……如果不是总挥剑斩人的话会是个很可爱的女生的。不怕任何女生该怕的东西却害怕乌龟……

乙姬睦美

OTOHIME MUTSUMI



●生日：1978.3.3
●星座：双鱼座
●血型：B型
●身高：162cm

与景太郎、奈留小时侯便认识，温泉乌龟小蛋的愿饲主。家住冲绳一带，目前为了准备东大的第三次重考而住在雏田庄附近的公寓内。说起睦美小姐，是美人没错……可真是个线条粗到了极点的女生，而且常常会因为贫血导致灵魂出壳……

成濑川奈留 NARUSEGAWA NARU



●生日：1981.3.25
●星座：牧羊座
●血型：A型
●身高：163cm

本系列作品的女一号，很可爱的女生，目标也是东大，并且成绩相当出色，但是现在也是重考生。其实她就是与景太郎小时约定要一起去东大的那个女生，不过那也是在原作正章的最后一话才知道的。论数量的话应该是作品中最常揍景太郎的人。

绀野美津 KONNO MITSUNE



●生日：1979.8.31
●星座：处女座
●血型：B型
●身高：164cm

绰号是“狐狸”的绀野美津是雏田庄中最年长的房客，现年20岁，喜欢喝酒喝到烂醉，而且常常要以各种名义举行宴会，加之生活些许不检点并喜欢恶作剧，实在是令人头痛的房客。目前仍然是打工族。

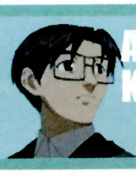
前原忍 MAEHARA SHINOBU



●生日：1985.11.15
●星座：天蝎座
●血型：O型
●身高：155cm

一直在照顾雏田庄房客们的饮食起居，温柔、可爱，而且很会烧菜，标准的贤妻良母型，比起那些不是砍就是踢，要不就是喝醉酒闹事的家伙实在是好了很多。由于性格的缘故，在原作中她的戏量有相当部分都是“いゃ~”的叫着跑掉。

赤松健 AKAMATSU KEN



原作作者，之前的长篇作品比较有名的还有《电脑情人梦》。在游戏中未登场。

星川明人 HOSIKAWA AKITO



本攻略作者，温泉白痴一匹。在本游戏中绝不可能登场，绝对不可能！

集中力在学习中不减少或很少减少，这主要就是在于平时对“干劲”的积累了。其二、要灵活的运用学习方式，因为不同的学习方式会对状态产生不同的影响。例如一味的增加“学习速度”虽然可以在一次学习就看完很多章节，但是并不能保证可以上升知识等级，如果一味的增加“等级确率”虽然可以保证每看完一章节都可以升级，但是学习速度的拖累同样会导致等级上升过慢，所以一定要将这些影响中和才能达到较好的学习效果。

何去何从自由行动系统

在每天两次的自由行动中玩家可以与喜欢的房客提高亲密度、发展剧情，不要小看这个部分，因为这时积攒的“干劲”将会影响之后学习的效果，而与房客们的亲密度高低也影响着第二周的剧情发展。

本游戏的移动有些类似PS2的《无尽沙加》，就是在画面上出现显示区域的指示牌，只要点击就可以直接移动到相应地点。在屏幕右下显示的是雏田庄的地图，红色的圆球是玩家当前所在的位置，当玩家指向一个指示牌后地图上会再出现一个红球，这就是玩家所选择的移动地点，而黄色的星星是发展重点剧情的位置。

除去发展重点剧情外，自由行动时平时还会有房客四处走动，玩家将光标选中她们后点击就可以与之交谈，交谈的种类分为三种：一是由房客提出问题，这类是最吃香的了，如果回答正确的，一来可以增加与房客的亲密度与“干劲”，二来还可以增加“今天的感觉”，运气好的话还可以捞到一点“集中力”；二是与房客闲聊，这类只增加“干劲”以及房客的亲密度，而且很有限，需要注意的是与素子闲聊只增加“干劲”；三就是聊一聊关于其他房客的事情，不过没有太大的作用。

超独特的“超喀嚓咕噜”系统

本游戏中超独特的系统就是这个所谓的“超喀嚓咕噜”系统了，实在是不知道KONAMI怎么想到要在游戏中增加这么一个“劳民伤财”的系统，费力不说还是超毁手柄的……不过的确是个满好玩的系统~



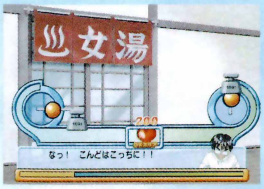
——喀嚓喀嚓

这个系统要求玩家在规定时间内快速上、下推动手柄上的两个类比摇杆，以积满行动槽为目标。个人建议用一只手来抓住手柄，一只手按在两个摇杆上来高速推动比较方便而且保险。

——咕噜咕噜

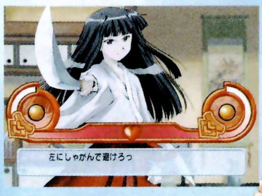
这个系统可以分为两种，一种是要求玩家在规定时间内高速旋转两个类比摇杆，以积满行动槽为目标，建议还是按照“喀嚓喀嚓”的方法来转，一手握手柄，一手按在摇杆上飞转，如果可能的话两只手按相反方向转可以更快；另外一种是一直把摇杆保持在“OKエリア”的方框内直到时间结束，这个没有什么偷懒的方法，塌实的慢慢转吧。





——平衡

这个系统的目的是要通过摇杆来控制左右两个秤砣，而秤砣则是控制心跳的移动，当心脱出“OKエリア”的方框后会减少心跳数，重新返回方框心跳数可以慢慢回复，只要在规定时间内心跳数没有归0就算成功。



——瞬间

这个系统相当简单，只要在规定时间内按照屏幕指示推动手柄上的类比摇杆就可以了，不过时间会很短就是了……其实也不是特别短……

头昏脑涨的问题系统

游戏的所有系统中要属这个问题系统最麻烦了，其实执行它的方法并不麻烦，麻烦在这个玩意与考试无二，而且还全是密密麻麻的日文，对于中国玩家实在是……

白痴一定会照上面的想法考虑的！其实每次光标移到问题上时都可以从景太郎的言语中得到正确与否的提示，随着知识等级的上升，所给的提示最后干脆就变成了“这个就是正解”、“这个绝对不会错的”之类，所以只要注意他的提示就可以了。另外就是要注意时间，平时房客们提出的问题有一分钟的考虑时间，而考试的时候只有十秒，所以平时一定要留意景太郎对正确答案的几种提示方式。

当然，如果有哪位老兄厉害到只看问题就都答出的话…您已经厉害到可以去考东大了，这些题都是从东大入学考试中筛选出来的……



[月 曜 日]

第1周

时间	地点	事件	效果
下午	管理人室	小忍鼓励事件	小忍亲密度UP
	北馆渡り廊下	美津询问学习情况事件（连锁一）	美津亲密度UP
	1Fロビー	美津询问学习情况事件（连锁二）	美津亲密度UP
	玄关	睦美贫血事件	睦美亲密度UP
	外へ	与奈留在屋顶看风景事件（连锁一）	奈留亲密度UP
	新馆屋根	与奈留在屋顶看风景事件（连锁二）	奈留亲密度UP
	スゥの部屋前	“你回来了踢！”事件	苏亲密度UP
	物干し台	素子滑倒事件	素子亲密度UP
傍晚	管理人室前	小忍不知所云事件	小忍亲密度UP
	しのぶの部屋前	小忍刺绣事件	小忍亲密度UP
	脱衣所前	触发被奈留、素子痛欧事件（小忍两事件触发后）	奈留、素子亲密度UP
	南馆3F	被苏缠住一起玩事件	苏亲密度UP
	管理人室	掉落入露天温泉事件	睦美外全员亲密度UP
	北馆渡り廊下	被美津骗去露天温泉事件（连锁一）	美津亲密度UP
	脱衣所	被美津骗去露天温泉事件（连锁二）	奈留亲密度UP

[火 曜 日]

第1周

时间	地点	事件	效果
下午	管理人室外	被苏缠住一起玩事件	素子、苏亲密度UP
	1Fロビー	美津询问学习情况事件	美津亲密度UP
	2Fロビー	被美津强迫扫除事件（连锁一）	美津亲密度UP
	北馆2F廊下	被美津强迫扫除事件（连锁二）	美津、苏、奈留亲密度UP
	食堂	帮助小忍准备晚餐事件（连锁一）	小忍亲密度UP
	食堂	帮助小忍准备晚餐事件（连锁二）	小忍亲密度UP
	物干し台	素子被小蛋骚扰事件	素子、奈留、小忍亲密度UP
傍晚	管理人室外	小忍不知所云事件	奈留、小忍亲密度UP
	2Fロビー	奈留与睦美去露天温泉事件（连锁一）	奈留、睦美亲密度UP
	脱衣所前	奈留与睦美去露天温泉事件（连锁二）	奈留、睦美亲密度UP
	北馆3F廊下	美津醉酒事件（连锁一）	美津亲密度UP
	1Fロビー	美津醉酒事件（连锁二）	美津亲密度UP
	スゥの部屋前	被苏缠住一起玩事件	苏亲密度UP
	新馆屋根	遭到苏导弹攻击事件	苏亲密度UP
	新馆屋根	小忍不知所云事件	小忍亲密度UP

[水 曜 日]

第1周

时间	地点	事件	效果
下午	1Fロビー	奈留鼓励事件	奈留亲密度UP
	1Fロビー	小忍在露天温泉昏倒事件	小忍亲密度UP
	北馆渡り廊下	遇到苏在追踪小蛋事件（连锁一）	苏亲密度UP
	スゥの部屋前	遇到苏在追踪小蛋事件（连锁二）	奈留、素子、苏亲密度UP
	脱衣所	被美津陷害事件	素子、美津亲密度UP
	新馆屋根	睦美从在屋顶贫血滑倒事件	睦美亲密度UP
傍晚	2Fロビー	与奈留相撞事件	奈留亲密度UP
	スゥの部屋前	苏要与景太郎一起睡觉事件	苏亲密度UP
	北馆3F廊下	被苏缠住一起玩事件	苏亲密度UP
	食堂	帮助小忍准备宵夜事件（连锁一）	小忍亲密度UP
	食堂	帮助小忍准备宵夜事件（连锁二）	小忍亲密度UP
	脱衣所	误入露天温泉事件	奈留、素子、美津亲密度UP

[木 曜 日]

第1周

时间	地点	事件	效果
下午	2Fロビー	美津在赌马事件	美津亲密度UP
	北馆3F廊下	准备洗衣服事件	小忍亲密度UP
	物干し台	素子练剑后滑倒事件（30分前）	素子亲密度UP
	物干し台	小忍从屋顶滑落事件	小忍亲密度UP
	1Fロビー	景太郎滑倒事件	奈留、素子、苏亲密度UP
	外へ	被晴香姑姑拜托修理事件（连锁一）	无
	管理人室	被晴香姑姑拜托修理事件（连锁二）	睦美外全员亲密度UP
	脱衣所	误入露天温泉事件（修理事件后）	奈留、小忍亲密度UP
	北馆渡り廊下	美津鼓励事件（修理事件后）	美津亲密度UP
傍晚	2Fロビー	美津醉酒事件（连锁一）	美津亲密度UP
	みつねの部屋	美津醉酒事件（连锁二）	美津亲密度UP
	1Fロビー	被苏缠住一起玩事件	苏亲密度UP
	管理人室	苏发现了新密道事件	苏亲密度UP
	脱衣所前	奈留与睦美去露天温泉事件（连锁一）	奈留、睦美亲密度UP
	北馆3F廊下	奈留与睦美去露天温泉事件（连锁二）	奈留、睦美亲密度UP
	食堂	换灯泡事件（连锁一）	小忍、素子亲密度UP
	素子の部屋前	换灯泡事件（连锁二）	素子亲密度UP

[金 曜 日]

第1周

时间	地点	事件	效果
下午	玄关	打扫玄关事件（连锁一）	小忍亲密度UP
	玄关	打扫玄关事件（连锁二）	小忍、苏亲密度UP
	北馆渡り廊下	发现了睦美带来的西瓜事件（连锁一）	苏亲密度UP
	2Fロビー	发现了睦美带来的西瓜事件（连锁二）	奈留、睦美亲密度UP
	1Fロビー	苏又发明了奇怪的机械事件	素子、苏亲密度UP
	3Fロビー	美津醉酒事件（连锁一）	小忍亲密度UP
	北馆3F廊下	美津醉酒事件（连锁二）	素子、小忍外全员亲密度UP
	食堂	偷看小忍的梦境事件	小忍、苏亲密度UP
	新馆屋根	修理破洞事件	睦美外全员亲密度UP
傍晚	1Fロビー	被苏缠住一起玩事件	留、美津、苏亲密度UP
	外へ	被晴香姑姑拜托去取钥匙事件（连锁一）	无
	脱衣所	被晴香姑姑拜托去取钥匙事件（连锁二）	全员亲密度UP
	3Fロビー	与美津相谈事件（连锁一）	美津亲密度UP
	物干し台	与美津相谈事件（连锁二）	美津亲密度UP
	なるの部屋	电力供应问题事件	奈留亲密度UP

[土 曜 日]

第1周

没有自由行动，今日是第一次模拟考试。

[日 曜 日]

第1周



今天是与所有人前往神奈川游乐园。可以选择与三个角色一起玩，每个所选角色均可增加不等的亲密度，最先选择的角色可以增加60点，之后顺序是增加40点、增加20点。最后选择一起乘坐摩天轮的角色可以增加40点亲密度，但是有亲密度要求，其中素子的限制最高，除非先前大量增加与素子的亲密度。而选择与之一起乘坐摩天轮的角色在今后的一周中将会与景太郎一同学习，游戏最后所发展的重点剧情也将是此角色。

[月 曜 日]

第2周

时间	地点	事件	效果
下午	2F阶段	修理破洞事件	素子、美津亲密度UP
	脱衣所前	帮助睦美换衣服事件（连锁一）	睦美亲密度UP
	脱衣所	帮助睦美换衣服事件（连锁二）	奈留、睦美亲密度UP
	北馆渡り廊下	美津询问学习情况事件（连锁一）	美津亲密度UP
	1Fロビー	美津询问学习情况事件（连锁二）	美津亲密度UP
	外へ	与奈留一起看风景事件（连锁一）	奈留亲密度UP
	新馆屋根	与奈留一起看风景事件（连锁二）	奈留亲密度UP
	食堂	帮助小忍准备晚餐事件（连锁一）	小忍亲密度UP
	食堂	帮助小忍准备晚餐事件（连锁二）	小忍亲密度UP
	素子の部屋前	帮助素子整理房间事件	素子亲密度UP
傍晚	2Fロビー	小忍相谈事件（连锁一）	奈留、素子、小忍亲密度UP
	しのぶの部屋	小忍相谈事件（连锁二）	奈留、素子、小忍亲密度UP
	1Fロビー	美津醉酒事件	无
	3Fロビー	谈及奈留睡相事件	奈留、睦美亲密度UP
	食堂	景太郎误食了毒蘑菇事件	小忍、素子亲密度UP
	脱衣所	景太郎误入露天温泉事件（临近8点时）	全员亲密度UP

[火 曜 日]

第2周

时间	地点	事件	效果
下午	管理人室前	被苏纠缠事件（连锁一）	苏亲密度UP
	素子の部屋前	被苏纠缠事件（连锁二）	素子、苏亲密度UP
	玄关	遭遇苏的机械小蛋	苏亲密度UP
	物干し台	睦美在发呆事件	睦美亲密度UP
傍晚	2Fロビー	奈留与睦美去露天温泉事件（连锁一）	奈留、睦美亲密度UP
	脱衣所前	奈留与睦美去露天温泉事件（连锁二）	奈留、睦美亲密度UP
	2Fロビー	素子穿便装事件	睦美外全员亲密度UP

[水 曜 日]

第2周

时间	地点	事件	效果
下午	2Fロビー	奈留询问学习情况事件	奈留亲密度UP
	脱衣所前	帮助睦美取浴巾事件	睦美亲密度UP
	食堂	小忍在准备晚餐事件	小忍亲密度UP
	3Fロビー	苏鼓励事件	苏亲密度UP
	なるの部屋前	被奈留痛欧事件	奈留、小忍、素子亲密度UP
傍晚	3Fロビー	奈留与美津交谈事件	奈留、美津亲密度UP
	管理人室	打扫露天温泉事件	美津亲密度UP
	脱衣所	景太郎在脱衣所滑倒事件	奈留、美津亲密度UP

[木 曜 日]

第2周

时间	地点	事件	效果
下午	2Fロビー	景太郎被迫扫除事件（连锁一）	素子、苏、美津亲密度UP
	しのぶの部屋前	景太郎被迫扫除事件（连锁二）	奈留、小忍亲密度UP
	北馆2F郎下	与素子交谈事件（连锁一）	素子亲密度UP
	脱衣所	被素子交谈事件（连锁二）	素子亲密度UP
	脱衣所前	睦美在脱衣所滑倒事件	睦美亲密度UP
傍晚	脱衣所前	奈留与睦美去露天温泉事件（连锁一）	奈留、睦美亲密度UP
	北馆3F郎下	奈留与睦美去露天温泉事件（连锁二）	奈留、睦美亲密度UP
	なるの部屋	向奈留请教问题事件	奈留亲密度UP

[金 曜 日]

第2周

时间	地点	事件	效果
下午	管理人室前	苏因为下雨很高兴事件	苏亲密度UP
	北馆渡り郎下	发现了睦美带来的西瓜事件	苏亲密度UP
	スゥの部屋	苏要与景太郎一起洗澡事件	苏亲密度UP
	食堂	打西瓜事件（连锁一）	美津亲密度UP
	玄关	打西瓜事件（连锁二）	全员亲密度UP
傍晚	3Fロビー	寻找素子事件（连锁一）	美津亲密度UP
	物干し台	寻找素子事件（连锁二）	素子亲密度UP
	管理人室	美津询问学习情况事件（连锁一）	美津亲密度UP
	北馆3F郎下	美津询问学习情况事件（连锁二）	美津亲密度UP

[土 曜 日]

第2周

没有学习以及自由行动时间，今天是第二次模拟考试。

[日 曜 日]

第2周

没有学习以及自由行动时间，今天的主要任务是发展与选择角色的剧情。

[月 曜 日]

第3周

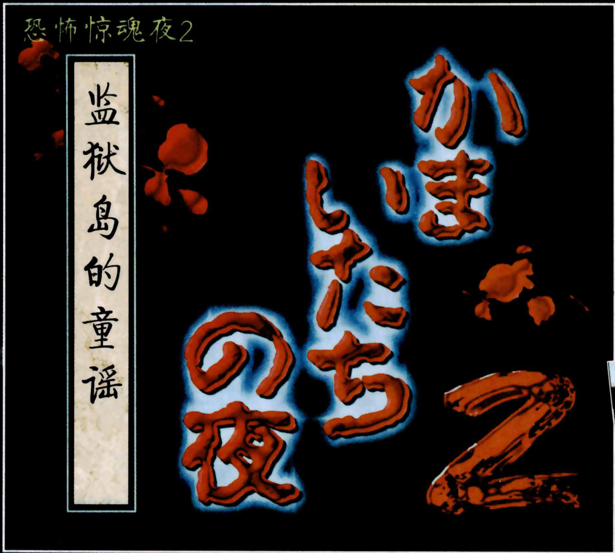
今天就是决定景太郎去留的东大模拟考试了，按照以往的方法来就可以，而且按照各位此时的知识等级应该很轻松就可以搞定了。

休息喽

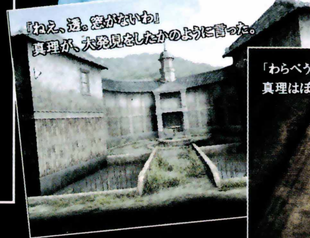
打了这么长时间，大家也都该起来活动活动了，身体要紧嘛~来！我们来做一下睦美小姐家祖传的拥有奇效的放松体操！

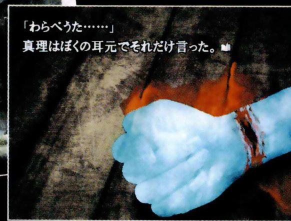
首先身体直立，全身放松，先前、后跳两次~1、2、3、4~再左、右跳两次~2、2、3、4……汗！这不就是普通的跳跃体操吗！？











静悄悄地我来了，却无法悄悄然离去，一纸轻薄的请柬，一场恶梦的盛宴……

PS2	厂商：CHUNSOFT		发售日：2002.7.18
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

攻略前言



《恐怖惊魂夜2》11个剧本105种结局中有剧作者各种奇思妙想，但恐怖体验仍是游戏剧本的重头戏。不愧为“恐怖惊魂夜”，最适合在深夜里玩的游戏。（笑）

其中《阴阳篇》的恐怖度被推为4星，超过《底虫村篇》和《超能力篇》，仅比《惨杀篇》少1星，是登场剧本中血腥度恐怖度较高的剧本。对之前的剧本恐怖程度不满意的玩家尽可仔细体味一下这次的《阴阳篇》，当然仅凭文字还无法描绘出游戏的真实气氛，配合本攻略攻关才是绝佳效果。（请注意：心里承受力弱的同志，请务必跳过以下5页，以免影响睡眠）

剧情小说连载之四

童谣篇[第1－2章]

我（透）和真理接受我孙子武丸的邀请一同前往三日月岛作客。



送迎船上我和真理兴致勃勃地谈论我孙子武丸将我们在雪山旅社的经历改编成游戏——《恐怖惊魂夜》之事。因晕船而躺在一旁的小林（雪山旅社老板、真理的叔父）对自己没有接到请柬大为不满，“为什么不招待我？我一定要去，我孙子不会吝啬多招待一个人吧。”

[阴阳篇]

[第1章] ~网曳村~

三日月岛的四周都是陡峭直立的悬崖，整个岛被一股阴郁之气所笼罩……

“岛上的村子叫作〈网曳村〉。”船长忽然开口。

“以前是个大渔村吧？”

“虽然现在沉寂了，但在太平洋战争以前还是个喧闹的村子。不过，你们也是好事之人，为什么偏挑这个日子去那个岛呢？”船长突然转变话题。

“这个日子？今天有什么特别吗？”

“今天是……〈镰鼬之夜〉。”船长紧盯着我的脸。

“〈镰鼬之夜〉……那不是游戏名称吗？”

船长没有作答。

[第2章] ~朱雀塔~

接近三日月岛。最初映入眼帘的是内湾入口处两个矗立于海中的高塔，塔的顶端塑有血红色的朱雀雕像。

进入内湾，一个向海面突出一半浸没于水中的小洞窟显露出来，像是大张着嘴的怪物。

[第3章] ~比斗纸~

船刚一靠岸，真理就跳上栈桥，我紧随其后。

栈桥的柱子周围漂曳着数十枚纸片。纸片呈人型，上面书写着文字，但由于波浪的洗刷，字迹已经无法辩认。

“这是比斗纸。是网曳村古时候的风习。在五十年一度的〈镰鼬之夜〉，将写有九字的人型纸放置于海中漂流。”船长解释道。

又是〈镰鼬之夜〉！究竟怎么回事？

“九字是什么？”

“九字是寄宿着神佛之力的九个文字。好了，我的工作到此结束。”船长乘船离去。

一快艇疾驶而至，艇上下来之人是美树本，三十岁左右的自由摄影师，与我们在雪山旅社共同度过一夜的旧相识。

[第4章] ~监狱岛~

穿越丛林，途中经过一个古旧的神社，上书〈祭神建御名方神〉，神体竟是一个奇形怪状的雉镰。

来到呈C字形四周为防波壁所包围的三日月馆前。

“你们不知道吧？这个馆原来是所监狱。”

什么？竟然是监狱！和当初想象的孤岛洋馆浪漫之旅相距甚远。

“看那里！”

顺着美树本手指方向看去，馆门上方正中雕刻着以五芒星为中心的家纹。



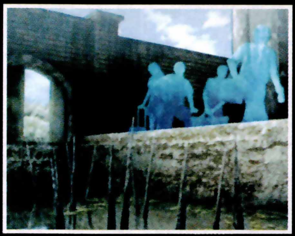
“那是……家纹吗？”

“是岸猿家的。此馆是明治时期当地的旧家男爵岸猿家建造的私设监狱。那座高塔叫作监视塔，是用来监视囚徒逃跑的。”

[第5章] ~三日月馆~

〈三日月馆〉是二层建筑，从构造上看为缺少一角的圆环。C字形两端有两个相对的窗户，窗户两侧安置有割草镰。

“那是〈风切镰〉。过去把风视作〈不祥物〉，邪神〈风之神〉乘风而来给人们带来疾病和灾祸，所以在暴风多的地区多安置有〈风切镰〉。今夜就有一场暴风雨。”美树本的视线转向天空。



窗户下面钉板一样竖立着数十根尖尖的铁杭，不小心掉下去的话……我不由得倒吸一口冷气。

"大概是为了防止囚徒从窗户逃跑而设置的吧。"

[第6章] ~海水之泉~

"馆是三日月。岛也是三日月。看起来真的很像。"我不由得发出感慨。

中庭的中心有一个直径三米的小喷泉。

"呀！有蟑螂！"真理惊叫起来。

"不是蟑螂。那是〈船虫〉。"小林解释道。

泉水边聚集的灰色虫群一哄而散，看起来确实很像蟑螂。

"可是〈船虫〉的栖息地是海滩。怎么会在这种地方有？"小林颇感怪异。

"好咸！"真理舔了舔浸过泉水的手指。

"或许这里和内湾中央的洞窟相通吧。"

[第7章] ~再会~

穿过中庭，进入馆门。里面传来谈笑之声，我们径直向有声音的房间走去。

客厅里的人都是之前〈雪山旅社〉的旧相识——曾在旅社打工的俊夫、绿，二人已是夫妻；公司职员可奈子和启子；经营公司的社长香山。香山给大家介绍了大学读宗教学专业的新婚妻子夏美。

[第8章] ~我孙子武丸的招待~

可是，馆的主人我孙子武丸却不见踪迹。

"大家去找找我孙子先生吧。"我提出建议。于是大家分头寻找……直到美树本通知大家到食堂集合。

美树本向众人宣布自己就是我孙子武丸。

[第9章]~岸猿家的过去~

食堂里响起器皿刀叉碰击声、咀嚼声，大家开始享用丰盛的晚餐。

"刚看见小林时吃了一惊，我没邀请他来呀。"

"为什么不邀请叔父呢？"

"擅自把旅社当作游戏舞台，我想他一定会大发脾气。对不起了，小林。"

"给我做了这么好的宣传，我还要感谢你呢。"

"我的祖母就出身于这里的网曳村，祖母二十岁时离开了村子。那是岸猿家最后的当主——伊右卫门时的事了。岸猿家的当主代代都是暴君，把佣人当作〈家兔〉对待。为了关押反抗的佣人才建造了这个屋邸，所以这个岛又被称为〈监狱岛〉。我的曾爷爷泰造夫妻也曾在岸猿的屋邸工作，就在这个馆里被折磨致死。幼年时听到过很多岛上的传闻，当时还只是当作〈怪谈〉。岸猿家司管供祭人之职，当主代代是风祝波祝神社的宫司向神奉献供祭品，作为船主渔霸，以网曳村为中心在这一带渔场拥有绝对的权力。"

[第10章] ~镰鼬之夜~

放下行李后，我和真理外出散步，香山和夏美跟随在我们身后。

"起风后赶快回来。今夜是〈镰鼬之夜〉。"美树本叮嘱道。

"这个岛五十年一度会经历一个称作〈镰鼬之夜〉的暴风之日。游戏的名称也由来于此。"

"莫非……就是今天？"

美树本点点头。

[第11章] ~丘上的石碑~

小山丘上香山被一裂成两半的石碑绊倒。石碑上书"三十九代当主 岸猿伊右卫门之魂于此镇压…"字样。

"三日月岛是风水的理想地形，在不断地集结风水之〈气〉。"熟悉风水阴阳之道的夏美赞叹道。

"看那边。"夏美手指湾的入口。"那里有一个雕刻着赤色之鸟的塔吧？在风水学上塔代表火山，雕刻的鸟——〈朱雀〉代表火。正南方位放置有〈火〉的象征，是集〈气〉的重要标志。不仅如此，泉水是海水，说明泉水与洞窟相连，今夜我们所住宿的〈三日月馆〉也具有同样集〈气〉的构造，但是风能将〈气〉吹散，是〈气〉的大敌。五十年一度〈镰鼬之夜〉的暴风会把汇聚起来的〈气〉全部吹散。"



起风了，我们开始返回三日月馆。

[第12章] ~笑之馆~

美树本在馆前等待着我们的归来。

"风很大，你们快点进去。"

最后进入的美树本锁好馆门，我们四人回到客厅。

忽然，什么东西落到我头上。用手一摸，温热发粘的触感……是血！

我抬头望向天井，在豪华的枝形高悬吊灯旁边……一条血线正在被描画出来，就像是某个隐身人用刷子书写一样。

惨叫声突然打破沉寂，我飞奔上二楼，其他人跟在后面。

打开启子房间的门，只见启子跪在地上，祈祷似的低着头抽泣着。

床上躺着的可奈子脖子上缠绕的铁丝深深陷入喉咙。铁丝呈螺旋状，看上去像是床内部的弹簧。

"振作点！启子！到底发生什么了？"俊夫使劲摇晃着启子的肩头，启子的头像玩偶一样随之摇摆。

"……突然……床上……弹簧飞出来，缠在可奈子的喉咙上……"启子声音继而变成呜咽。

可奈子的表情刻满了恐惧和痛苦，铁丝割裂皮肤深深陷入咽喉，喉咙处有抓挠的痕迹。

"这是什么？"我从地板上拾起一枚纸片，正方形的白纸，上写〈朱雀 急急如律令〉。

忽然，笑声传来。

我环顾四周，没有一人在笑。

笑声越来越大，跪在地上的启子的肩头抖动着。

难道……她不是在哭吗？

启子扬起脸来，她正在最大限度张着嘴狂笑着！

启子像被绳子吊起一般站立起来，抱着腹部身体摇晃着继续狂笑。

"……启子。"俊夫正要靠近，启子忽然抬起指甲已脱落还在流血的手指着他。

"你要死！"从启子的喉咙里发出嘶哑的老人的声音。"你也要死!"涂满血的手指指着我的脸。



"你也要死！你也是！"没有指甲的手指依次指向我们每个人的脸。

大家被震慑住一动不动。

"在这里的所有人都要死！为了比斗神，为了岸猿家，九颗星将以血来注满。"

话音刚落，启子就像断线的玩偶一样倒在当场。

[第13章] ~再牺牲~

将昏迷过去的启子运回她自己的房间，众人回到客厅。

客厅内一片死一般的寂静，大家各自思考着，谁也不开口。

上方传来巨大声响，大家目光对视。

……又传出更大的声音，是从里侧尽头美树本的房间传来的。我和俊夫同时跑了过去。

"不会如你所愿的！"是美树本的声音。

"一个网曳村的后代能做些什么呢？岸猿家的家兔，只是祭品时杀死的兔子。"是那个嘶哑的老人的声音。

我拧了一下门把手，但纹丝不动。

接着传来沉闷的声响，像是什么固体碰撞到墙壁上。

我急忙跑到客厅。"谁来帮忙？美树本的房门……"

抬头望天井,天井上正在描绘一条潮湿的血线。难道……

我慌忙返回美树本的房间，门敞开着，俊夫站在房间中央。

墙壁穿透进来一支金属杭，从锐利的尖端处啪嗒啪嗒地滴落着鲜红的血水。

俊夫打开窗户，向下张望，顷刻间面部如同冻结一般僵直。

我也走到窗边，向下望去。

只见一个人背靠墙壁贴在墙壁上，从胸部伸出铁杭，头部下垂看不到脸。

美树本被粗大的铁杭贯穿了身体，固定在外壁上，活像昆虫标本。

"那个家伙被贯通了胸部，不可能再活了。"



俊夫拿起一张纸片，上书〈玄武〉。

与可奈子的尸体旁边的一样，这到底是……？

桌上放着一

本书——《网曳村 民间宗教的源流》，难道和民间传说有关？我拿起书，回到客厅。

[第14章] ～馆的秘密～

天井上又增加了一道血痕，呈现出两条平行的线，仍是用鲜血描绘的。

俊夫将楼上发生的事作了说明。

“美树本在和人争论，像是老爷爷的声音。”

是那个嘶哑的老人的声音，那是启子昏迷之前说话的声音。

“也就是说，是启子把美树本杀了。”

“不是启子，从那种小窗户把大块头的美树本吊到外面，再从外侧打入铁杭。这种事女孩子、不、人类不可能做到。”

“还是保存好现场联络警察为好。”我说。于是大家分头寻找电话。

“馆里没有电话，并且除了我们以外再没有其他人。也就是说没有佣人，那么给我们准备晚餐的究竟是谁呢？”

“不是做好了放在那里的吗？”

“不，晚餐还是热的。船已经没有了，附近也没有住家，这些人是怎么回去的呢？”

“拨110吧。”香山从腰间取出手机，夏美和俊夫也拿出手机。

“不行！电波不能到达。”

忽然……从3人的手机中传来像是念佛一样沙哑单调的歌声。以相同的曲调，不断重复着……

参访之时执血满啊
九个血满逆力满啊
打破此生世间法啊，妙婆柯
比斗神诞生喜好血啊
鲜血飞散流啊流，流到此生世间终啊
浸眼浸舌浸入爪
撕碎七片八片堕地狱啊

香山多次想切断电话，但声音仍不停止。

夏美将手机扔到地板上，再用力去踩，突然，声音嘎然而止。

“即使有佣人也无法离开这里。也就是说，我们也不可能再离开这个岛。”

俊夫像是什么也没发生一样，接之前的话题继续。

[第15章] ～水没之馆～

“有快艇啊！使用美树本乘坐的快艇离开这个岛。”我站起身来。

来到大门处，发现大门被紧紧锁住。

“钥匙一定在美树本那里。”

大家一起上了二楼，打开房门后我们顿时呆住了。

眼前竟是馆外的景象，三日月馆的一楼已经完全被水淹没，黑色的防波壁外充满了水。

从监视塔沿水面平行伸出一根支柱，支柱顶端垂下粗大的绳子。水沫扬起，跃出水面的人痛苦地抬头呼吸。

“哦，是泰造吗？泰造露出脸来了。”监视塔上传来快乐的笑声。

紧接着数十只手像蛇一样伸向泰造，他的头部、脖子、肩部都被紧紧抓住。

一条绳子上攀附着一群男人，只要有人刚一浮出水面就被人拉扯下去，撕咬殴打……

“泰造啊，我只能救一个人。你要恨的话就去恨家兔吧，妨碍你的都是那些作为你的伙伴的家兔。”大笑声中夹杂着女人们的哄笑声。

泰造的双脚、膝与膝、脚踝与脚踝被牢牢地捆绑着，两脚踝处上着锁，锁上附有沉重的大铁球。如果不攀登绳子，就连露出水面也不可能。

拉扯泰造之足的手腕一个一个松开，继而没入水中，终于只剩泰造一个人慢慢攀援着绳子。

监视塔的顶端系结绳子的地方吊着一口钟，泰造手持钟绳用力摇动，高亢的钟声显得异常凄凉。



“做的很好！”监视塔内传来男人的声音，与此同时……

一支枪从监视塔刺出，径直贯穿了正在敲钟的泰造的咽喉。



鲜血狂喷而出，泰造的手松开了绳子……

忽然间，所有的一切全部消失，眼前出现的是——美树本的房间。

我们呆呆地望着空空如也的房间。

[第16章] ～窗～

“泰造是谁？”夏美低语道。

“美树本的曾爷爷。”

刚才看到的幻景就是以前这里曾发生的事吧，我陷入沉思。

“钥匙美树本拿着呢。”俊夫由窗口向外探出半个身子。“谁来扶我一下？”

我上前抱住他的腰，俊夫将身体再度探出，手伸进在壁外吊着的美树本的口袋里摸索。

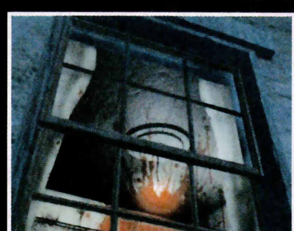
“找到了！在这里！”俊夫兴奋地叫着。

正当此时……

窗户自上方猛然落下。

咔嚓一声，俊夫身体的胸部下沿被窗户死死夹住！俊夫不禁发出痛苦地呻吟，我连忙使劲托住窗户往上抬，可是窗户丝毫没有松动，反而压得更紧。

“拜托，快点！”俊夫焦躁地叫着。



小林也上来一起撑住窗户，但是无论怎样也无法阻止窗户下落。香山抱住俊夫的腰使劲往外拉，俊夫的肋骨发出钝响之声。

求救声变成了惨呼。

“俊夫！”绿一边焦急的叫嚷着一边拼死支撑窗户……

瞬间，我、小林、绿的脸上血花飞溅。

香山向后翻跟斗倒下，两手还牢牢紧抱着俊夫的腰，可是……腰以上什么也没有。

紧闭的窗户上垂落的肠子染出血红的圆拱形。

房间里充斥着由粪尿和血臭混杂在一起的刺鼻恶臭。

绿瘫倒在地上失去意识。

一枚纯白的纸片缓缓落到俊夫被闸断的下半身上，上写〈白虎〉。

[第17章] ～セーマンドーマン～

天井不知何时又增添了一道血痕。

昏迷过去的绿被运回自己的房间。

五人疲惫地坐在客厅的沙发上。

小林嘟囔着，“早知这样当初听今日子的话不来就好了。”说着从口袋中取出一个小玩偶，手雕的木制玩偶腹部描绘有五芒星图案。“这是今日子让我带在身上的岸猿家世代相传的护身符。今日子是伊佑卫门的孙女，旧姓岸猿，刚懂事时就去了东京，多少知道一些这个岛的过去。”

大家的视线集中到小林身上。

“刚才在美树本的房间见到的景象就曾听今日子说过。馆中的机关也是为了那种残酷游戏才设置的。”

“小林！你原本就知道这里会发生什么事吧？”香山恶狠狠地瞪着小林。

“什么意思？”

“该问的人是我！明知道会有事情发生，还在没被邀请的情况下特地跑到这里来？太奇怪了吧，小林！你到底有什么图谋？”

“玩偶上描绘的那个五芒星是〈セーマン〉吗？”夏美又开话题问道。

“美树本住在此地，他应该知道的。”

对了，在美树本的房间找到过一本书。可是…或许在刚才的骚动中遗失了？我蹲下身来张望，原来在沙发下面！

“五芒星是岸猿家的家纹，也是风祝波祝神社品斗币流的原型。”真理把书抢走。“……在这里！〈ドーマン〉是咒术图形，纵向四道线横向五道线，依照描绘线的顺序各自的名称为——临、兵、斗、者、皆、阵、列、在、前，共计九个文字。在〈ドーマン〉上名称分别是朱雀、玄武、白虎、勾陈、南斗、北斗、三台、玉女、青龙。”

“夏美！这是……”

“对，一旦有人死亡就会出现一枚写有咒文的白纸，顺序是……看那里。”夏美手指天井。“…用血描绘的3条线，每死一人就会画出一条线。要完成〈ドーマン〉需要画九条线，所以才将我们八人召唤到这里。”

“八人？不是九个人吗？”

“小林不是没接到请柬吗？第九个人最初就在这里。”

“最初？难道是美树本？”

“是的，实际上他才是第一个被杀的人。”

“厉害啊！不愧是夏美，值得我骄傲的老婆！”香山拍手。

“你知道这意味着什么吗？我们要成为祭品！”

房间里瞬间充满了凝重的空气。

“那么，也就是说，有人要将我们作为祭品以举行某种宗教仪式吗？”脸色发青的小林问道。

“倘若这些不是偶然的话……嗯？怎么？”夏美抬头看了看天井，倒吸了一口冷气。

天井上出现了第四条血痕，接着从远处传来一个像歌声一样，嗓音嘶哑老人微弱的声音。

“……四个五个……注满鲜血……”

啪嗒、啪嗒、啪嗒！

廊下传来拖鞋走在廊下的足音，渐渐地慢慢向这里接近，声音也越变越大。

“……比斗神诞生……喜好血啊……鲜血流啊流……流到此生世间终啊。”

咏唱祭文之声在门前停止。

大门打开了。启子站立在那里，绘着可爱兔子的粉红色拖鞋被黑红色的液体浸湿。

是血！

启子全身被赤色的血染红，失去血色的嘴唇不断重复着咏唱祭文。咏唱时嘴里不断冒出血泡，下颚处嘀嗒嘀嗒地滴着血，瞳孔像油一样闪亮。

“九个血满逆力满啊

打破此生世间法啊，妙婆柯。”

启子突然将手里所持的东西举到前方。

在她手里像灯笼一样提着的东西是绿的头！

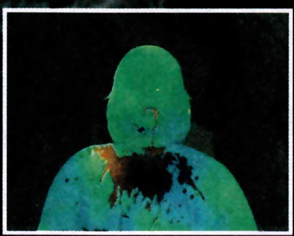
沾满鲜血的头的嘴唇上叼着一枚纸，就像是她的舌头一样无力垂下，纸上写着〈勾陈〉。

“你们这些祭品，要用血来注满九执。”启子以老人的声音说道。

“你是……谁？”我听得到自己颤抖的声音。

启子的嘴唇像是被人撬开一样歪着嘴回答道，“我是岸猿家当主伊右卫门。现在供奉第五个祭品。”说完话的同时举起另一只手，手上握着滴血的菜刀！





“危险！”我赶忙护住真理。

但是伊右卫门的目的不在我们。

高举的菜刀径直向启子自己的喉咙砍去，雾一样的血飞沫飞舞着，赤色的血雾中，纯白的纸片在舞动，上写〈南斗〉。

启子的身体倒在地上，绿的头也掉在地板上，眼睛像是询问什么似的直勾勾地盯着我。。

在眼前就像是有人用毛笔书写一样，四条血痕上的一条交叉的第五道血痕慢慢地画了下来……。

[第18章] ~伊佑卫门的怨灵~

离开满是鲜血的客厅来到食堂。

启子在眼前死去的惨状还无法从头脑中挥去。

到达这里不足半日，已经有五个人被杀。

“我们必须要好好思考，找到生存下来的方法。”夏美站起身来。“首先一件事一件事整理一下。”

大家对夏美的话表示赞同。

“首先，伊佑卫门的恶灵将我们九人作为祭品而集结到这里，然后，将我们一个一个地杀掉完成〈ドーマン〉……这样做的目的是为了复活比斗神，因为在手机和启子咏唱的祭文中都提到了比斗神诞生。”

“我还记得内容呢。”香山得意地说。

参访之时执血满啊

九个血满逆力满啊

打破此生世间法啊，妙婆柯

比斗神诞生喜好血啊

鲜血飞散流啊流，流到此生世间终啊

浸眼浸舌浸入爪

撕碎七片八片堕地狱啊

“参访之时？”一直低头沉思的夏美一下子抬起头来。

“〈参つちゅう〉是指密教占星术的星座二十八宿之一，也是暴风雨之神。直到参访之时使九执血满，也就是说要在暴风雨来临之前完成仪式。比斗神……要使用五十年积聚下来的〈气〉复活……这样的话……我们应该还有办法可以活下来……不行了，嗓子好干！我去泡点茶。”

“那么暂且休息一下吧？”我话音刚落，夏美就飞快地跑出食堂。

[第19章] ~内讧~

“岸猿伊右卫门还活着吗？”真理问道。

“这里写着已经病死，而且是五十年前的事了。”我一边看着〈网曳村民间宗教的源流〉一边说。

“等等……或许美树本来这里探访先祖时误将那个石碑损坏了，于是伊右卫门的恶灵便首先附身于美树本身上。”

“是啊。一定是那样！”真理表示赞同。

“这本书上写着〈比斗神〉是岸猿家的守护神，是能够带来财富的神。但是在网曳村却称岸猿家为邪神，〈比斗神附体〉让人感到恐惧。日本某一地区称特别富裕的人家为〈犬神附体〉，对其感到畏惧恐怖，〈比斗神附体〉也是同样。”

说话之间突然听到悲惨绝伦的惊叫！

这时，门打开了，夏美冲了进来，周身被红彤彤的烈焰包围，发狂似的跳跃。

“夏——美——！”香山叫喊着跑过去用脱下的衬衫罩住夏美。

黑烟升腾，食堂被令人作呕的恶臭所笼罩，火终于平息。在大家眼前的是一块人型的焦炭，从一片片桃色的龟裂开的皮肤间隙滋滋地冒着蒸气，胸部紧贴着一枚纯白的纸片，上书〈北斗〉。





香山取下纸片，呆呆地盯着夏美。

“夏美！这不是真的。夏美！夏美！”

面对抽泣的香山，我无言以对。

忽然，香山站起身来逼近小林，压抑感情的平静口吻愈发显得异样。

“你……是你杀了夏美。”

在香山的狂叫声中，小林的身体被打飞。

站起身来的小林，面无血色的跑出了食堂，香山颓然坐在地上再度抽泣起来。

[第20章] ~第九牺牲者~

我和真理登上二楼。

“……我去看一下香山的状况。”毕竟我还是放不下心来。“真理去我的房间呆着，记着一定要把房门锁好。”

说完话，我向食堂走去。

“快看啊……快来看啊……”从食堂传来了一个异样的声音。

强行克制住恐惧，我缓缓的转头向食堂看去。

看到的是已经烧成灰炭的夏美，正在用菜刀将香山的眼睛挖出来！



突然间，夏美向上翻着眼珠将目光投向我这边盯视着我。“你要好好看哪……”

我慌忙逃离食堂。

“真理，快开门！”我急促地敲门。

“透？”

真理刚一开锁，我便急忙冲进房间。

“到底怎么了，透？”真理询问道。

要镇静、要镇静，我不断地对自己重复着。接下来，我把方才所见的告诉真理。

“我们……会死吗？”真理低语。

“不要说傻话！一定会有办法的。”

“将所知道的事综合起来考虑一下吧。〈比斗神〉是能够给与财富的神，复活〈比斗神〉就必须描绘出血之〈ドーマン〉，要有九个牺牲者成为祭品。于是岸猿家自古以来就在不断重复这个仪式不择手段地使其复活。在美树本的房间所见到的幻景，就是被称之为家兔的佣人——泰造他们被作为祭品时的景象。”

“今天是镰鼬之夜，是五十年一度暴风侵袭这个岛的日子。”真理补充道。

“由于构造特殊，三日月馆可以不断集〈气〉，可是……五十年一度的暴风会将聚集起来的〈气〉吹散！反过来想，镰鼬之夜也正是〈气〉最集中的时候。所以必须只有在此日才能使〈比斗神〉复活，但是，因为暴风会将〈气〉吹散，所以必须在此之前给其供奉九个人作为祭品，使仪式结束。”

“对啊！”真理重新燃起希望。

“我们只要将今晚的〈镰鼬之夜〉度过就行了！”

“或许〈比斗神〉也有寿命之类的东西。从〈镰鼬之夜〉开始到下一个〈镰鼬之夜〉有五十年，其力量也在不断衰退，美树本创作游戏剧本获得资金将这个岛买下，或许就是〈比斗神〉的最后之力了。”

“是啊。现在也只是个单纯的杀人鬼罢了。”

“而且还要做厨师兼佣人，那些晚餐也是〈比斗神〉准备的。”真理笑了起来。

脑海中浮现出匆匆忙忙准备晚餐的神的样子，我不禁也笑了起来。

忽然传来惨叫之声，紧接着是怒吼声，东西打坏的声音。接着……

随即急促的敲门声响起。

“给我开门！”是小林的声音。

一瞬间我犹豫起来，门的背后传来祭文的声音，渐渐接近了，敲门声更加猛烈。

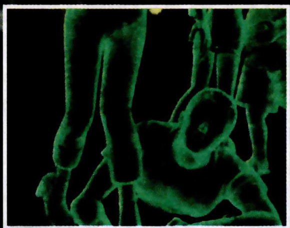
“拜托，我会被杀的！求你了！”

我将门打开，小林飞奔而入。

“怎么了？”我向背靠房门的小林询问道。

脸色青白的小林沉默着，我将门打开少许向外窥视。

“不要看！”在小林叫嚷的同时，我看到了惊人的景象！



走在最前头的是美树本，以一副似笑似哭的神情注视着我，胸膛正中大大裂开一个窟窿，赤黑色窟窿里垂挂着数条血淋淋的肉片。美树本右边的是颈部被数条如同项链般缠绕的铁丝勒断的可奈子，左边是裂开喉咙垂着脑袋的启子。后面是香山夫妻，宛若黑色木乃伊般的夏美，一边走路一边噼哩啪啦地掉落着烧焦的皮肤。被挽着胳膊的香山眼眶里什么都没有，被挖下来的两个眼珠在夏美的手掌中捧着！绿抱着自己被砍下来的脑袋自后面推开两人挤向前面。在绿的脚上缠绕着一个爬行物，是俊夫！强健的臂膀交替动着，头左右摇摆，像蜥蜴一样向这里爬过来，腰间以下什么也没有，零散在地的内脏像尾巴一样拖在后面。死者们都在不断重复着那个祭文，甚至连绿的脑袋也在嘟囔着。小林推开我，将门紧闭。

激烈的敲门声响起。

“一开门就完了。”小林自语道。

我锁上门。刚才看到的情景还在脑海中回映…突然身体开始颤抖。

大家将家具、床等置于门前死死堵住房门，叩击房门的声音激烈而持拗。骨折、肉裂的声音……还在持续叩击着。毕竟三日月馆是作为牢狱而建造的，房门非常坚固，暂时不会有危险。

“你怎么能够一直逃到这里呢？”我问小林。

“是因为有这个！”小林打开紧握着的手掌，掌中是一个描绘着五芒星的木雕人形。

“刚才就是把这个举在前方我才一直跑到这里的。”

“有它的话我们得救的可能性也提高了。”我充满自信地说。

“得救？我们有可能从这遍布怪物的三日月馆脱出吗？”小林疑惑地问。

“是的，只要我们能活到黎明之时。”我将之前和真理说过的话告诉小林。

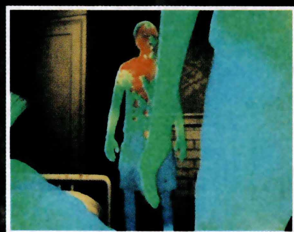
“原来如此，你们真是聪明。”小林发自内心地感慨道。

外面不厌其烦的叩门声还在继续，不过，从对面的墙壁传来……

“风！”我不禁叫了起来。耳边听到呼呼的风声。

“〈镰鼬之夜〉终于开始了吗？”小林嘟囔道。

“可是还有一个疑问，伊佑卫门的灵魂跑到哪里去了呢？”



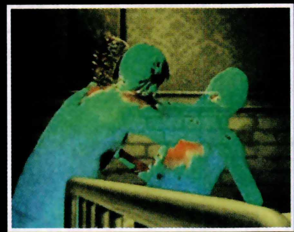
咣当！床倒的声音。终于，房门被打开了窟窿。

“这些家伙虽然顽强，但好像已经来不及了。”小林一边说着一边把手伸向后面……取出一个奇怪形状的大镰刀！



“这个是从神社拿来的。本来应该是守护岸猿家不遭恶之风侵袭的，但最后只能这样使用了……”

顷刻之间发生了一幕，大量的血的飞沫染红了我和小林……没有惨叫声。我无声的看着……喉咙被割断的真理慢慢倒下。



“本来没有想将我的孙女——今日子的丈夫卷入此事，但多亏他偶然到来，我的计划才得以圆满实现。我可以附身于这个男人身上，守护岸猿家最后的血脉——今日子再建岸猿家。接下来，就还差一人了。”小林以沙哑的老人之声说着，继而举起镰刀，我飞扑上去。

镰刃深深刺入我的肩头，奇妙的是我竟然感不到疼痛。

我的手死死卡住小林的脖子……瞬间小林的脸色变得通红。

“你，不过是只家兔……”小林的脖子以异样的角度扭曲，之后便听不到声音了。

镰鼬之夜即将过去
地裂般恐怖的声音响起
高兴啊，高兴啊
参访之时血已满啊
一、二、三、四、五、六、七、八
九个血满逆力满啊，妙婆柯
血花飞、鲜血流、流啊流，流到此生世间终啊
浸入眼浸入舌浸入爪浸入海、妙婆柯
撕碎七片八片堕地狱啊
…………



对了！作为第九祭品的人既可以是我也可以是小林。

我听到自己发出呵呵地笑声，而头脑中则在思考此后所期望的未来。

□文/LIGHT（光明·Shining）

阴阳篇部分流程

投入度：☆☆☆
攻略难易度：☆☆☆
噱头指数：☆
恐怖感：☆☆☆☆
诡异度：☆☆

岛名：三日月岛（监狱岛）
神社名：风祝波祝神社
石碑名：祭神 建御名方神
祭神：级长户边命

由童谣篇[第2章]进入{阴阳篇}

[第2章]
船长～质问
选C：我孙子さん

阴阳篇

[第1章]



选B：昔は
选C：气分でも

[第2章]
选A：だが

[第3章]
选C：九字って
选B：どうしよう

[第4章]
选A：かんごく
选A：岸猿家

[第5章]
选A：なにか嫌なこと

[第6章]
选A：フナムシ

[第7章]
选A：嫉妒

[第8章]
选A：でも、やっぱり
选B：ちょっと馆を

[第9章]
选A：美树本さんも
选A：なんだか

[第10章]
选A：もう少し我慢

[第11章]
选A：触らぬ神
选A：どうして or 选C：そういえ
选A：真理の身体

[第12章]
选A：玄关まで走ろう
选C：启子ちゃん
选A：ゆっくりと告げた
选A：恐る or 选B：部屋

[第13章]
选A：可奈子ちゃんの
选A：扉を蹴破ろうと
选B：助けを

[第14章]
选A：言い争って
选A：现场を保存

[第15章]
选B：键を取りに

[第16章]
选B：应接室 or 选C：受付
选B：自分では无理

[第17章]
选A：これがどういう
选A：ぼくはとっさに

[第18章]
选A：それじゃ一息

[第19章]
选A：ぼくは香山さん

[第20章]
选A：一绪にいた方が
选B：真理らしくない
选B：扉を开けよう

■ 由于上期编辑工作的疏忽，漏登了攻略人行道栏目《混沌时代3》的攻略作者署名，在此向该文章作者LIGHT（光明·Shining）表示歉意并对其长期以来对本刊的支持表示感谢，特此声明。



最終兵器彼女

SHE, THE ULTIMATE WEAPON

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2003.5.29	
	类型：恋爱育成	价格：6800日元	其他：——

POINT 游戏的系统设定



游戏途中按△键会进入状态画面，在这里可以进行记录，察看卡片，翻阅日记和调节系统等行动，还可以察看已经到手的关键道具キーアイテム。

按住L2键可以快速挑过对话。

——兵器/彼女计量表：表示千濑兵器度或彼女度的高低，此消彼长的关系，若想千濑获得幸福的话就让她摆脱兵器的阴影，成为完全的彼女吧(彼女:在日语中有女朋友的意思)。

——卡片：在游戏中进入自由观察模式的时候，应该尽量去观察一些容易被漏掉的细节，这样有可能会发现一些卡片，在一节结束后可以把这些卡片分配给各名角色，这将影响到角色们好感度的起伏，因此分配一定要慎重，最好在章节结束前记录一下。

——日记：在游戏过程中，阿修会不断收到千濑写给他的日记，得到后可以随时在状态画面中阅览。

——对话回放：游戏进行中按下start键后，在按L1或R1键就可以浏览以前的对话。

POINT 关于游戏的进行

■普通选项：在游戏进行中，阿修会面临很多选择，这将影响着今后情节的发展以及千濑将会变为兵器还是普通女孩。

本作较为忠实于原作，因此每个选择都有与原作相同的选项，在文中以“*”作为标记，后边加“#”的为文中选项。

■心动选项：当阿修面临重大抉择的时候，屏幕会显示出他的心声，玩家也会感受到他心脏的跳动，同时会出现很多飘浮的选项，这些选项会依青-绿-黄-红的次序改变颜色，变为红色后马上就会消失，因此一定要按十字键的上下尽快选到自己希望的选项。

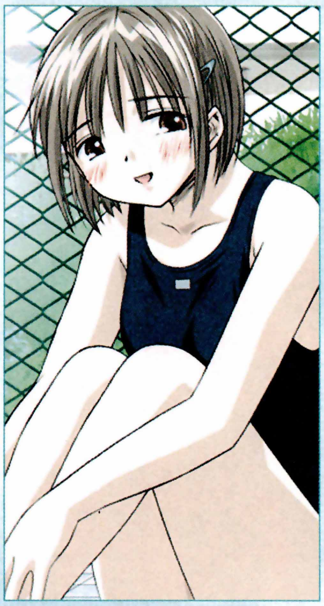
■自由观察模式：进入此模式后，画面中会出现一个蓝色小框，移动它到可以观察的地方后会变为红色圆圈，按下○键即可观察。另外有时框边会有数字出现，代表着可以观察的次数。

POINT 游戏完成之后的追加

在完成游戏一遍之后，就可以在初始画面的BREAK TIME选项中欣赏曾经见到的动画，事件CG，玩迷你游戏和选听角色的语音。因为本游戏有着多达21个结局，要想一次性打开所有项目是不可能的，这就需要玩家不停地探索与努力了，文中选项大部分参照原作，但还是以提升千濑的彼女度为主。

序章

主人公修次シュウジ是一名很普通的高中男生，曾参加过田径部，一般都会被别人亲切地称为“阿修”，虽然人挺善良，但却不善于表达，是个相当沉默又坏嘴巴的家伙。现在他正与往常一样走在上学的路上，随着一声气喘吁吁的“阿修”，故事的女主角千濑ちせ登场了。千濑的性格十分懦弱，“对不起”是她的口头禅，座右铭则是“我要变坚强！”，是一个运动迟钝，学习一般但却十分可爱的普通小女生。虽然阿修也觉得千濑很可爱，但他却



仍常对她恶语相向，在千濑坚持要步行与阿修一起上学时，出现选项：

*バカ！だから……

傻瓜！叫你不要勉强嘛！

そ，そうか……

是，是吗，反正是女朋友嘛!#

之后阿修从千濑那里得到交换日记两人到达学校后，出现选项：

*屋上……到楼顶#

教室……去教室谈话

在楼顶，阿修与朋友们谈起了自己和千濑的事情，结果被众人训斥了一通。回到家，虽然阿修很高兴地看了千濑的日记，可是却怎么也写不下去，只在本子上写了“还是算了吧，不过放学后陪我一下好了”。放学后，两人来到阿修常看风景的地方，出现选项：

*わりぃ……对不起，我已经累了。

ちせ……千濑，你累了吗？#

虽然两个人起了一些争执，但总算开始坦诚相见，这使他们的感情更为真挚。在这里，千濑会询问阿修中意她哪里，选项为：

*カオ——脸#　声——声音　ムネ——胸部

之后，两人有了初次的亲吻。

几天后，阿修与朋友们正在札幌购物，突然一阵骚动，一群来历不明的战斗机出现在天边，并开始对札幌进行轰炸。选项：

*大通……往大道，公园之类的地方逃跑！#

と，とにかく……总，总之先避难吧！

当被击坠的战机落到他们身边后，选项：

*ぼくは，みんなの无事……先确认大家是否平安。#

ぼくは，灰色の空……看灰色的空中的发光物。

击退敌机后，空中的发光物降落到了地面，阿修突然感到一种异样的感觉，不顾一切地跑了过去。浓烟中出现在他眼前的，是长着翅膀变身为兵器的千濑。“对不起，阿修。我变成了这副样子”。

第一章　那些最后的日子

札幌空袭一周后，阿修与千濑在学校楼顶谈起了她的事情，原来她是接受了陆军高层所指示的改造，而成为了最终兵器，并一直在接受训练。选项：

ちせ，それ……千濑，这个是……#

増えたん……你身上的创可贴变多了吧？





点击便当后可得到便当卡，之后两人在楼顶亲密地吃起了千濑做的便当。晚上回家的路上，千濑的寻呼机响了起来，点击她胸前的口袋会得到寻呼机卡。得知军队又要派她去战斗后，选项：

*ああ——啊啊 心配しない——怎么可能不担心呢！　行くな——不要去！#

虽然喊了“不要走”，可千濑还是去了。几天后，千濑在给阿修的日记中写道“看到阿修为我勉强装出来的笑容，我好想自己消失掉！我会变得更坚强，所以，请不要为我担心。虽然相聚时间短暂，但还是多谢你和我交往。”阿修刚要冲出去找千濑，军队的川原カワハラ打来电话，想谈关于千濑的事。

选择寻找地点：

驿——车站（后续选项：乘电车去札幌）

ちせの家——千濑的家　展望台——就是展望台#

在展望台，阿修见到了与军队在一起的千濑。虽然川原说没有千濑会很难办，但阿修还是带走了千濑，并说自己要守护她。

几天后，又是个平凡的上学日子，在楼顶和朋友们还有与明美アケミ在操场谈过话后，千濑在教师中向阿修表达了自己心中的不安，之后有着很多选项，阿修选择了“一绪に逃げようぜ 和我一起逃吧”。选项：

*ちょっと待て——稍等！#　いそげ——快一点，千濑！

选稍等后调查自行车得到卡片，进入迷你游戏“自行车逃亡”。游戏中左右为方向控制，连打L1R1加速，三角和方块键为刹车，左边的危险计量表满了的话会GAME OVER，但有5次续关机会。

成功逃出后，阿修和千濑来到明美家藏身，调查墙上的照片可得到卡片。

第二章　从那天开始，我们……

阿修与千濑的离家出走最终还是以失败告终了，两人又开始了与往常一样的学校生活。但有一天，川原出现在学校门口，通知千濑有新的任务，并说国家需要她。阿修认为千濑只是在被他们利用，拒绝了川原。数学课上，阿修要回答3个问题。

问题1：约会时对方迟到了1小时以上，你会怎样？

a 对方不道歉的话气不会消。　b 就算对方来了后说出理由也绝不听。

c 静静的继续等待。#

问题2：去看电影的话，会选什么样的？

a 自己想看的。　b 2人协商后决定。　c 对方想看的。#

问题3：约会之后突然下起了雨，怎么办？

a 两个人在雨中奔跑。　b 先找个地方躲雨。#　c 自己跑去便利店买伞回来。

放学后，千濑会问起阿修的初恋，进入自由观察模式，调查千濑的制服两边口袋得到卡片，选项：

……いつだって……什么时候开始并不重要了啦。

……な……为，为什么问起这个？#

中学……从中学时开始的。

就这样又经过了几天平和的日子，在楼顶阿修与朋友们谈起最近热衷的话题，选项：

スポーツ……绝对是体育类的没错！

受验生……对要考试的学生来说当然是学习！

お，女の子……是，是女孩子吧。#

之后，在公园里，阿修正与千濑走在放学的路上，却突然见到了自己的初恋对象冬美ふゆみ学姐，并回忆起了中学时的一段往事。到了家里，阿修还在想这件事情，选项：

*さっきのは……刚才的是……认错人了吧#

そういえば……这么说的话……

翌日，阿修与明美说起昨天的事情，明美认为冬美结婚后去了千岁，不可能出现在这里，肯定是他认错人了。

几天后，千濑又接到了出击命令，阿修对她大喊道“ちせ，いくな！千濑，不要去！”在他的劝说下，千濑丢掉了寻呼机。第二天，阿修邀请千濑来到家里，选项：

ちせの様子……注意千濑的样子。#

ちせと何……先想好要与千濑说什么。

とりあえず……总之先检查口中气味。

在小屋中的两人刚要靠近，却被一阵急促的铃声打断，原来是母亲说要去看望亲戚，之后两人作了周日去水族馆约会的约定。在水族馆，阿修为千濑拍照，选取喜欢的角度吧。湖边，两个年轻人紧紧相拥。

第三章　在这颗行星上

最近一段时间，学校里一直在进行避难演习，修次对此感到有些不安。果然，一天上课时，几辆军队的汽车开进了学校。为了不让千濑被军队带走，阿修借口上厕所离开教室，想要趁机带她离开。进入自由时间，调查过道得到卡片，之后按下墙上的报警铃。趁着全校一片混乱，阿修带千濑从学校后门逃走，进入迷你游戏“大脱出”。游戏以十字键控制阿修移动，按下十字键与×键为加速，按下十字键与方块键为带千濑一起走，○键是阿修的特殊行

动，方块键为叫千濑过来，R1蹲下，三角键呼出物品菜单，L1键取消菜单。要注意的是只有与千濑在一起才能进入下一个场所，沿途得到的物品用处极大，因此遇到能进的门就一定要进去调查一下，危险的时候还可以躲在衣柜里。遇到困境的时候，使用钱币コイン来吸引士兵的注意力是很有效果的。

虽然阿修他们逃出了学校，可还是被军队发现了，面对着军人们的枪口，阿修还是大声喊出了自己的心声ちせ，いくな！千濑，不要去！”川原见阿修如此执著，也只好先暂时撤退。拒绝了明美帮助他们的建议后，回到家里，阿修彻夜思考，也无法想通到底什么才是可以信赖，可以依靠的。翌日，明美约二人到家里谈话，选项：

……详しい…… 虽然详细的事情无法说明……#

わりぃ…… 对不起……

阿修对明美讲述了一部分的事情，还得知了自己的好友阿史想要加入军队，明美让阿修去阻止他，并问阿修为何不入队，选项：





ちせと……不能与千濑分离。

ちせが……因为我喜欢千濑。#

戦いは……战争不能解决任何问题。

第二天，明美与阿史都请了假，千濑认为他们可能只是逃课，选项：

风邪……是感冒了吧。そうかもな……也许是吧。# だろうな……大概是这样。

第四章 恋

在家里，阿修通过电视看到了日本被破坏的样子，整个东京一片狼藉。第二天的上学路上，阿修对千濑说起了战争结束后的美好打算，令千濑脸红起来。学校楼顶，阿修与阿史说起了加入军队的事情，选项：

アケミを……真心想守护明美的话就不要去！

アケミの……为了明美就可以去杀人吗？

在阿修的劝说下，阿史打消了加入军队的念头，明美为之喜极而泣。翌日清晨，阿修与千濑谈论起昨晚的梦，选项：

梦の中…… 在梦中也是一起呢#

だっ，谁…… 嘘！被别人听到怎么办！

いつか…… 什么时候变成普通的梦就好了……

学校楼顶，阿史说明美喜欢的是阿修，但自己对明美的心意不会改变。放学路上，千濑要阿修一定要相信她，然后就失去了踪迹，再也没有出现……

第五章 再见

千濑离开之后，阿修的生活变得十分沉重，但他一直在等待着千濑回来。在校门口，他撞上了育イク，调查她可得到卡片。晚上，城镇发生了剧烈的地震，阿修的母亲也受了伤。送母亲去了医院后，明美的妹妹叫阿修去救受伤的姐姐，好在她伤得并不重。在文化祭的最终日，明美的父亲来到学校，选项：

笑颜…… 笑脸相迎。

おじさん…… 大叔，我……一脸寂寞的样子。#

之后从他那里得到酒。但文化祭却要停止了，因为军方要征用学校。选项：

土下座…… 私底下抱怨。

色色…… 把不满都说出来。#

在学生的全体请愿下，军人们做出了让步，允许他们办完祭典。祭典中，选择两次“使う”，与阿史和明美饮酒。在校门，阿修遇到川原，他交给阿修一些胶囊，并说道“一切都完了”。教室中，阿修意外地见到了冬美前辈。

第二天清晨，千濑又回到了阿修的身边，虽然周围的一切都已经破烂不堪，但两个人的心中却充满了温馨的回忆。与出生的故乡道别后，两个人牵着手离开了这个城市。

第六章 恋曲

郊外，自由观察模式，调查右边农田得到卡片，遇到千濑后调查后方温室得到卡片。在温室里大啃一通西红柿后，二人来到繁华的海边城市，千濑开始在拉面馆“铁龙”打工，并因她的可爱而招来了大批客人。在这里，两个人享受到了短暂的幸福。之后会进入迷你游戏“千濑的拉面屋”。以十字键控制千濑移动，X键加速，O键为各种行动。客人进来后要先送水，然后再上食物，注意端着食物时跑动会打翻，还是慢慢来吧。底下的顾客满意槽长满了游戏成功，按下L1，R1或R2键问候客人也会提升满意度。但是幸福的日子并不长久，千濑开始出现暴走的情况。一天，千濑倒在了公寓里，阿修想到了川原给他的胶囊。晚上回到公寓，选项：

明日の……明天的便当做超大份的吧。 ちせ……千濑，今天也辛苦你了！#

一天，川原出现在阿修面前，说千濑的时间已经不多了，能救她的只有战斗，选项：

见せる——看胶囊 见せない——不看#

回去面对千濑仍是同样的选项。几天后，面对逐渐变成兵器的千濑，阿修不知所措，但他还是紧紧地抱住了千濑（选择ちせ！）虽然千濑暂时变回了人类，可她还是慢慢地转变为兵器，选项：

*このまま…… 怎能这样就死呢！#

ちせ……千濑，你很累了吧，好好的休息吧！

阿修不相信千濑会死，他冲出公寓，在雨中，川原塞给阿修很多胶囊后就离开了，千濑也因此起死回生，身体状况慢慢变好，两个人就这样互相陪伴着，享受着自己小小的幸福……

■文/LIGHT（光明·Shining）





とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ

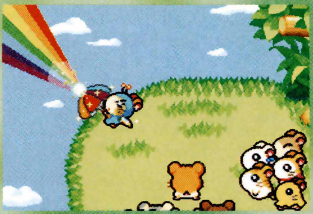
超级人气的《仓鼠太郎》已经推出第四弹了，本次游戏特别增加了虹仓鼠君，游戏也以为虹仓鼠君找到七种彩虹颜料而展开的，好了，废话不说了，让我们开始游戏吧。

■文／gokumine

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003.5.23
	类型：ACT　价格：4800日元	其他：——







正在外面玩耍的蝴蝶结君看见天空出现了一条彩虹，于是决定去叫哈姆太郎一起来看。在小桥边上看见了哈姆太郎君正在和伙伴在一起，于是3人一起前往。在彩虹的上面，虹仓鼠君正在上面漫步，突然，彩虹消失了。于是虹仓鼠君便落了下来。小桥边上，头目君正在寻找哈姆太郎，突然发现空中掉下一个东西--虹仓鼠君，正巧砸在头目君的身上。哈姆太郎带着同伴向掉落的方向跑过来，发现河对面昏倒的头目君和虹仓鼠君。搬动旁边的木板，可惜两个人的力气太小了，回去找蝴蝶结君吧。终于3个人把木板重新放在了小桥上，跑过去后将两个人拉回家。

清醒过来的虹仓鼠君被众人的欢呼声吓的撞向天花板，哭着大喊爸爸、妈妈。虹仓鼠君下地以后决定回家，于是冲出屋子，在山边上准备使用自己的彩虹伞，可是在打开以后发现是上面的颜色全部没有了，也就是说虹仓鼠君已经回不去了。回到哈姆太郎家大家商量办法，最后大家一致决定帮助虹仓鼠君找回彩虹的颜色。

COLOR 橙

等大家走了以后出门前往とっとこやま，路上能找到瓜子。过桥以后到尽头和老爷爷对话，然后返回去找坐在木板上钓鱼的家伙，它便会离开，抬起木板放到刚才的河上，来到山边，帮助一只仓鼠把树藤下面的萝卜拔掉，顺着树藤一直爬上去，到右边的瀑布那里发现过不去，回来找在大树那里的家伙，他们便会荡过去。按照这个方法去试试结果够不到，回去找钓鱼的仓鼠要来渔线后，返回树上面找到头目君，这下子就可以过去了。来到下边后调查看板，按照上面的说明方法跳过荷叶。过河以后顺着树藤爬到上面看见树上的橙色果子，在这里需要玩一个接果子的游戏，顺利完成以后就可以得到第一种颜色--橙色了。回到家，去山边上找虹仓鼠君，把果子交给它以后，它便会打开彩虹伞把颜料加上去。



COLOR 黄

邮递员走了以后去フラワーはう，和中间的两个仓鼠对话后去抬木头，结果抬不动。从栏杆的洞中进去后，见到一个在够瓜子的仓鼠，对话后和他一起出来，爬上栏杆往右边玩一个过桥的mini游戏后通过，下来以后再次进行一个新的mini游戏下坡，来到左边，看见有个大碗，一起抬起玩，结果失败。返回第二个小游戏的地方往上，再次冲下坡后过桥，和右边的仓鼠对话后玩爬坡游戏，跳上来以后在里面会遇到一个睡觉的仓鼠挡住，返回桥那里往上走，和老仓鼠对话后进洞去，大石头处玩mini游戏把它弄成雕像，过去后在树洞右边拔大萝卜，结果还是人太少，去右边看见一只小马，在那里加入一个新伙伴以后前往原先的大木头那里修桥，修好以后通过一直到达大碗那里，合力抬开，这回里面的仓鼠终于得救了，已经5个人了，回小马那里去拔萝卜，拔出来以后抬到小马那里就可以上到小马身上了，在上面得到一幅画后被带到新的地方。

往上走会听见有人在哭，去左边发现原先是自己的好友。下边拔萝卜会拔出一个仓鼠来，在他那里可以换物品。在爬到上面的栏杆上，发现这里是向日葵园，可惜向日葵还没有开花，没有办法取得颜料。下来发现好友不见了，去里面找他加入。去小马那里爬上去，下来以后往下走拔开萝卜，和栅栏里的仓鼠对话后出来后下来一直往左，把挡路的大萝卜拔开，在里面看见一个运草的仓鼠，大碗也在里面，先不要理会，出来往上，撞木头取瓜子，在木头右边还有一幅画。右边出来后抬开兔子还能得到一幅。完了去抬碗，一直到右边尽头下来扔到河里，划过去爬上山坡叫醒老仓鼠。剧情后乘小马去兔子那里，爬上栏杆后左边取得最后的画。回向日葵那里找老仓鼠玩浇水的mini游戏后向日葵就会开放了，得到新的颜色きいる，回家找虹仓鼠君，这下终于有两种颜色在彩虹伞上了。

COLOR 绿

和家里的其他仓鼠对话后，去找那只弹琴的仓鼠，出发前往よつばしょうがっこう。来到学校正门先去



四处转转，在右边发现一条蛇，顺着牵牛花爬上二楼，在右边下去，然后再到右边爬上二楼，举起球扔到左边的管子里，把蛇打到左边，下来到原先蛇的位置往下有一伙伴加入。返回往右找到半截的弯头，抬过来接到管道上，回抬弯头的地方爬上二楼后，玩mini游戏取得帽子。回来和球旁边的仓鼠对话得到球，抬到旁边的木板那里推上去，用水冲到二楼，再扔进管道里把蛇彻底赶跑。学校正门左边的操场，过了2个mini游戏后关上水龙头，在左上推开石头进入教室。右边走廊可以和一只仓鼠换卡片，进入下边的更衣室，进入上边老仓鼠旁边的门里，和右边的老鼠对话后爬到桌子上，顺着骨架爬到顶端看见要找的植物。下来通过右边的试管架，按照试管的颜色排列试管使之对应即可。右边穿过玻璃管后，再跳过水池关上水龙头。穿过玻璃管以后在窗户右边的黑板那里有人加入，左边通过试管架来到了苗圃这里，可惜不能用。去黑板右边往下来到拉开水池中的塞子，居然拉出一只仓鼠。对话后再去黑板那里找他玩mini游戏后，按照来时的路返回，看见一只哭着的仓鼠，把他哄好了以后和水池中的仓鼠对话，返回骨架那里，继续哄哭着的仓鼠，之后会让开路。进去后跳到水池对面，关上水龙头在水池里面取得一幅画。回去再次叫那只睡觉的老鼠，这回终于给吓跑了。抬起他里面的海绵，抬出来后吸干灭火器旁边的水，进入后得到鞋子，抬到更衣室后有剧情。到进入教室的那个洞口，和对着的那只仓鼠对话，开门后爬到沙发上，通过弹簧跳到桌子上，游戏后和上面的仓鼠对话。再次通过沙发跳到左边的桌子后，会有箭头提示前往的方向。过去后爬上植物后看到虹仓鼠君，这里要拼出钥匙开锁，完成后绿色入手。同样回去后交给虹仓鼠君。

COLOR 青

出了家门前往てちてちこうえん，到右边后从草墙的洞钻过去，往左去游乐场后玩跳圈游戏。过来后和第一个仓鼠对话，会看见下边有只小仓鼠。左边有只哭闹的仓鼠，对话后把他哄好，他会离开。进去后突然出现一只小鸡，撞树后用坚果砸他3次。一直往上通过荷叶到对岸，往上后右边有萝卜挡着，继续往上到河中央，有伙伴加入。返回来时的河那里看见飞盘后，通过荷叶到左边爬上树后把飞盘弄下去，穿过树洞把飞盘抬到右边的河中充当荷叶，取得中间的红色青蛙后把它交给老青蛙。回飞盘那里一直往右吓跑青蛙后再加入一伙伴。去大萝卜那里拔开后取得易拉罐，抬到左边河里，不过现在过不去，去第一个伙伴加入的地点哄走青蛙后推开岩石。抓鸟失败后两个新人离开，去岩石右边爬到树上后通过树枝下到地面，右边树上有物品现在还够不到。到右边再次看见那只鸟，新人加入后退回去往上通过跳绳游戏，过去后右边爬到树顶过撞气球游戏到达另一处，下来后干掉滑梯旁的家伙后左边和喷泉那里的仓鼠对话后一起去抬船，失败后回去上树，通过左边树干到达滑梯上面。划下来撞开皮球，把皮球抬到左下边球场。回上边尽头往右上通过锁链爬上秋千取得画。去原先第一只仓鼠加入的地方再去找他，回来往下进树洞，到上面从右边下去再找到一只后去抬船。到湖中后应先要干掉小鸡。之后取得鸟的羽毛，青色入手。交给虹仓鼠君吧，这下子就收集了4种颜色了。



COLOR 红

出了家门以后前往ハムハムまつりかいじょう，来到这里会看到虹仓鼠君飞到上面去。先四处转转后回到来时的位置，两边的仓鼠就会让开了。进去后见到虹仓鼠君，在他那里得到卡片。出来以后去右边的向日葵舞台上玩小游戏（游戏提示按键后要跳起来躲过攻击）后会得到一个脚印印章。去左边再去玩踢球游戏再次得到印章。返回向日葵舞台，在右边有伙伴加入。一直往左，到一个有跳舞的台子那里哈姆太郎会给老仓鼠捶背，去找头目君，在向日葵舞台左边，加入后去上面玩举重的游戏，成功以后去叫哈姆太郎回队。出来后往上，和右边那只仓鼠对话后帮助修理大门，好了以后进入一直往右到尽头往上去打完钉子的游戏，返回头目君原先的位置往上再修理好道路。四处转转，在左边的一个面色难看的仓鼠那里可以换物品，之后去炒瓜子摊和左边的两个仓鼠对话后加入。去卖面具的那里和那个仓鼠对话后，他会跑开，再到左边舞台那里，在左上边的大树那里找到他。再次对话后去卖面具的那里取面具回来交个他，他就会和两个伙伴离开。再去瓜子摊玩游戏后再和画摊右边的仓鼠对话加入新伙伴，再把画摊的游戏拿下来以后（这个游戏需要画睁着眼睛的仓鼠），去右上边修路，上去后看见一个睡觉的仓鼠，把他抬到一开始来的地方，弄醒以后就会加入了。再去开通左上的道路顺便把游戏都拿下来，通过后去右边把落下的那个捞瓜子的游戏解决掉，这样印章基本就快要完成了，之后不要忘记去里面取画。到左边中间的位置往上先到左边的树上得到画，再和中间的仓鼠对话帮助建舞台，好了以后前往右边的树上取画。上去后在商店的房顶上还有一幅，然后返回向日葵舞台那里，和左边的仓鼠对话会换下一个伙伴，去向日葵舞台解决掉游戏（就是模仿第一个仓鼠的动作）后出来，换回原先的伙伴，再和那只仓鼠对话就是最后一个游戏了。游戏是翻牌，需要记住相同的牌(其实只要在翻开一样的牌时按暂停后用纸画下位置就轻松多了）。收集满了全部的印章以后去找虹仓鼠君。在这里终于取得了又一个彩虹的颜色--あか。回去后找虹仓鼠君给彩虹伞上色。

COLOR 蓝

大家开完了会议以后，一同出发前往きらめきかいがん。先和左边的老仓鼠对话，之后往上走会看见3个丢弃的易拉罐，把他们全部丢到垃圾筒里。上去把乌龟翻过来，往上到海边之前还有2个易拉罐和一只乌龟，清理完5个易拉罐后海水会冲上一幅画来。翻3个乌龟后和左边的3只仓鼠对话后往右走，到港口后头目君会离开，返回来海水会再次冲上划板。找到划板后头目君也在那里，把划板抬到那3个在海边的仓鼠那里就会都离开了。左边再找到个木筏，抬到港口会进行赛船的小游戏，之后那3个伙伴就落水了。去沙滩找那拿划板的仓鼠对话后乌龟就会前来帮忙。虽然被营救了但是给送到了其他的地方，和伙伴分开了。控制头目君通过港口水手的游戏，上船后把左边的船板铺好下船，上岸后往下到房子上取画。到最上面后往左走会遇到自己的同伴门，但是太郎会和几个同伴先离开。进入管道后到第二个戴眼镜的仓鼠那里顺着管子爬到上面。跳过水母到池子对岸后下来和右边仓鼠对话得到张纸，一直到右边的尽头通过2个游戏后达到截门处，转动方向键把管道接通和伙伴汇合后一起下来。下来后见到先行一步的伙伴，跳到地面后往右边去，看见潜水员在抓蚌，顺着管道爬到上面后看见有只仓鼠落水了，把救生圈抛给他以后会得到刚才那潜水员的蚌。往上跟着那只仓鼠来到对岸进入管道入口。一直往上会落下来，出来后正好其他的伙伴也过来了。给伙伴们看了得到的蚌的贝壳，再次增添一个颜色。这下子已经6种颜色了，再找到一个就可以让虹仓鼠君回家了。

COLOR 紫

和伙伴们对话后一起前往最后的ハムールさんのうらないやかた。一直往上走，在有兔子耳朵的仓鼠那里进行第一个热身游戏--挑钻石。通过后再次看见那只像忍者的仓鼠，而且自己的几个伙伴也是如此的打扮。等他们走了以后去左边的房间往下爬下梯子得到一幅画，右边的房间爬下梯子也有一幅。继续往上追击，遇到第二个关卡，这是个回答问题的游戏。胜利后再次看见他们乘坐工具离开，和对着的幽灵仓鼠对话得到第二幅画。爬上楼梯后通过幽灵仓鼠的游戏，掉下来以后头目君和另一个伙伴被对方关了起来，左边爬上梯子取得粉色硬币，再到右边去取蓝色的硬币。回来以后去找那只幽灵仓鼠挑战，胜利后不仅救了伙伴还得到一个仓鼠玩偶。到左边下楼，去右边原先取画的地方，这时右边可以通过了，在里面再次见到了那忍者装扮的仓鼠，逃跑后去追，通过钟摆跳到对面，在屋子里面取得了一个玩偶和一张画，沿路返回。到左边上楼梯进入房间，和幽灵仓鼠对话后他会消失。进去后到擂台上进行瓜子争夺大战，取得胜利以后再次取得2个玩偶。出去下楼梯，到原先左边取画的房间和幽灵仓鼠对话，消失了以后进入里面，再次见到那个经常逃跑的家伙，在他招呼了3个同伴后进行按键游戏，胜利了以后会再次进行下一个游戏，类似于《小蜜蜂》。之后会得到剩下的4个玩偶。然后那个经常逃跑的仓鼠会把紫色的宝珠交给哈姆太郎。回家后虹仓鼠君终于能恢复彩虹伞的7种色彩了。随着颜色的恢复，彩虹终于能再度出现了，大家一起前往虹仓鼠君家里做客吧。

在这里会得到虹仓鼠君的ss，之后一直往上，开始收集图画了。四处转转后就回家吧。在家里和睡觉的小仓鼠对话可以选择伙伴，按照寻找颜色时的7个去玩游戏就可以，很简单了，目的是收集齐40张图片，遇到过不去的游戏可以尝试下回家更换同伴后再尝试。

游戏杂谈 这个游戏是由数量众多的小游戏组成的，要想发展剧情就要通过小游戏的考验，同时由于各个仓鼠所擅长的东西不一样，因此要进行小游戏就要先找到擅长这个游戏的伙伴加入队伍中。游戏设计得相当的简单，一般在遇到需要调查的地方都会有"！"或者其他的标记出现，这时玩家就要仔细找找看了。另外在寻找图片的时候，有些在以前不能发展的剧情现在也能继续下去了，同时也有新的地方可以去了，给大家点自己探索的乐趣。带领一大群仓鼠还真是件很有意思的事情呢。



从GBA上启动！翼的传说再次展开！

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2002.2.21	
	类型：SPG	价格：5800日元	其他：——	

本作是一款全卡片对战的游戏，游戏中共收录了488种卡片。其把最新的漫画进度和最新的J联盟(2002赛季)真实资料相结合是该作的最大卖点。游戏初始提供40张左右的卡片，随着游戏进度的推进和一些特定条件的满足，卡片的种类会不断地增多，在比赛时也就能够排出更强的球员阵容和使用更优越的战术，但是要完全集齐全部488种卡片并非易事，从而也增大了游戏的耐玩度。 ■文/nakazawa



当选择一只球队进行J联赛后，就会自动拥有该队16名J联盟球员的初级卡和1张监督卡，另外还会拥有《足球小将》在该队中的原创漫画人物的初级卡以及一些随机的SP，TC和RV卡。由于卡片对战时决定胜负的是各卡的卡值（最高为8），所以卡值越高的卡其收集难度也就越大。不过只要选用不同的球队去完成各类比赛，就会出现总共8支隐藏球队，当战胜这些球队后便可以得到其拥有的珍贵卡片。

■隐藏球队的出现方法和可以得到的卡片见下表：

隐藏球队	出现条件	取胜后可获得的卡片
吉良 SOCCER CLUB	拥有卡片：NO.438，445，450，452，455，470，474，480	随机的RV卡
南葛 OB	拥有卡片：NO.321，327，333，350，367，369，371，373，375，377，379，381（即所有南葛球员的初级卡）	所有的漫画人物日本球员初级卡以及日向小次郎和若岛津健的RV卡
J-LEAGUE 选拔队	拥有全部J-LEAGUE监督卡	全部J联盟选手的LV2卡（共48张）
荣光之轨迹选拔队	完成J-LEAGUE联赛20次	漫画人物日本球员LV3卡
CAPTAIN 翼 SS	完成联赛中最低位游戏	其余漫画人物的RV卡
CAPTAIN 翼 SC	取得杯赛模式冠军	南葛球员LV2和漫画监督卡
CAPTAIN 翼 FC	取得联赛模式冠军	漫画人物日本球员LV2卡
CAPTAIN 翼 FC+	用J-LEAGUE全部球队取得联赛和杯赛冠军	漫画人物外籍球员卡





全部卡片共分为五大类，分别是：监督卡，选手卡，SP卡，TC卡和RV卡。每次比赛必须使用60张卡片，其中监督卡1张，主力选手卡11张，后备选手和SP，TC，RV卡共48张，还要满足相同的卡最多3张，且相同卡值的卡最多8张，而卡值在7以上的选手卡只能作后备选手。

各卡片的基本属性除了卡值外，大多数还有S，K和D值（S：SHOOT值 K：KEEP值 D：DEFENCE值），TC卡有耗COST值，RV则有特有的WAIT属性，以下便是关于全部488张卡片的说明：

1 TC监督卡

■用以规定可在比赛中使用的阵型：

编号	监督名	卡值	阵型	所属
001	冈田武史	1	4-4-2	札幌孔塞多尔
018	トニーニョ・セレーゾ	1	4-4-2	鹿岛鹿角
035	ピッタ	1	4-4-2	浦和红宝石
052	ベルデニック	1	3-5-2	市原东日本联队
069	ペリマン	1	3-5-2	柏太阳神
086	大熊清	1	4-3-3	FC东京
103	小见幸隆	1	4-4-2	东京绿茵
120	ラザロニ	1	3-5-2	横滨水手
137	ゼムノヴィッチ	1	3-6-1	清水脉冲
154	铃木政一	1	3-5-2	磐田喜悦
171	三浦哲郎	1	4-4-2	名古屋鲸八
188	早野宏史	1	4-4-2	大阪钢巴
205	ジョアン・カルロス	1	4-4-2	大阪塞佐雷
222	川胜良一	1	4-4-2	神户胜利船
239	ヴアレリー	1	4-3-3	广岛三箭
256	ピッコリ	1	4-4-2	福冈黄蜂
401	ロベルト本乡	1	3-4-3	free
402	贺茂港	1	4-4-2	free
403	见上辰夫	1	3-5-2	free
404	吉良耕三	1	3-4-3	free

2 选手卡

大致分为J联盟球员，漫画原创球员和原创外籍球员三大类，各卡还分有GK，DF，MF和FW类，严格对照于监督卡中阵型的位置。同一位选手的选手卡有的还有LV2和LV3的升级卡，其中漫画人物明显强于J球员。

一、J联盟球员

由于J联盟球员全部16支队的256种选手卡在开始游戏选择球队时便可获得，在此就不再一一列出，仅列出隐藏的48张J球员的LV2卡，获得方法见之前的隐藏球队表。

编号	球员名	卡值	S	K	D	类型	所属
273	名冢善宽Lv2	7	3	4	7	DF	札幌孔塞多尔
274	ビジエLv2	7	4	6	7	MF	札幌孔塞多尔
275	ウィルLv2	7	7	6	3	FW	札幌孔塞多尔
276	曾端准Lv2	7	2	4	7	GK	鹿岛鹿角
277	中田浩二Lv2	7	5	7	6	MF	鹿岛鹿角
278	柳泽敦Lv2	7	7	5	3	FW	鹿岛鹿角
279	井原正巳Lv2	7	3	5	7	DF	浦和红宝石
280	石井俊也Lv2	7	3	7	7	MF	浦和红宝石
281	トウットLv2	7	7	5	4	FW	浦和红宝石
282	中西永辅Lv2	7	4	6	7	DF	市原东日本联队
283	ムイチンLv2	7	5	7	5	MF	市原东日本联队
284	崔龙洙Lv2	7	7	5	3	FW	市原东日本联队
285	洪明浦Lv2	7	3	5	6	DF	柏太阳神
286	柳相铁Lv2	7	6	6	5	MF	柏太阳神

编号	球员名	卡值	S	K	D	类型	所属
287	黄善洪Lv2	7	7	5	3	FW	柏太阳神
288	サンドロLv2	7	3	5	7	DF	FC东京
289	佐藤由纪彦Lv2	7	4	7	5	MF	FC东京
290	アマラオLv2	7	7	5	4	FW	FC东京
291	中泽佑二Lv2	7	3	5	7	DF	东京绿茵
292	三浦淳宏Lv2	7	5	7	5	MF	东京绿茵
293	小仓隆史Lv2	7	7	5	3	FW	东京绿茵
294	松田直树Lv2	7	3	6	7	DF	横滨水手
295	中村俊辅Lv2	7	5	7	5	MF	横滨水手
296	城彰二Lv2	7	7	5	3	FW	横滨水手
297	森冈隆三Lv2	7	4	7	7	DF	清水脉冲
298	三都主Lv2	7	6	7	5	MF	清水脉冲
299	バロンLv2	7	7	5	3	FW	清水脉冲
300	铃木秀人Lv2	7	2	6	7	DF	磐田喜悦
301	名波浩Lv2	7	4	7	5	MF	磐田喜悦
302	中山雅史Lv2	7	7	5	3	FW	磐田喜悦
303	酋崎正刚Lv2	7	2	4	7	GK	名古屋鲸八

编号	球员名	卡值	S	K	D	类型	所属
304	山口素弘Lv2	7	4	7	6	MF	名古屋鲸八
305	ウェズレイLv2	7	7	5	3	FW	名古屋鲸八
306	宫本恒靖Lv2	7	3	5	7	DF	大阪钢巴
307	ビタウLv2	7	6	7	5	MF	大阪钢巴
308	吉原宏太Lv2	7	7	5	3	FW	大阪钢巴
309	齐藤大辅Lv2	7	4	5	7	DF	大阪樱花
310	尹晶焕Lv2	7	5	7	5	MF	大阪樱花
311	森岛宽晃Lv2	7	7	5	3	FW	大阪樱花
312	シジクレイLv2	7	3	5	7	DF	神户胜利船
313	サントスLv2	7	3	7	5	MF	神户胜利船
314	三浦知良Lv2	7	7	5	3	FW	神户胜利船
315	下田崇Lv2	7	2	4	7	GK	广岛三箭
316	泽田谦太郎Lv2	7	3	6	6	MF	广岛三箭
317	藤本主税Lv2	7	7	5	3	FW	广岛三箭
318	前田浩二Lv2	7	4	5	7	DF	福冈黄蜂
319	バデアLv2	7	5	7	6	MF	福冈黄蜂
320	吕比须Lv2	7	7	4	3	FW	福冈黄蜂

二、漫画原创球员

除了翼，日向和若林等在海外效力的球员和大多数原创的外籍球员其所属为free外，其余人物都有具体的所属球队，当选择对应的球队游戏后，他们便会自动加入。其中的卡值为8的超强选手卡是本游戏中最具收集难度的。

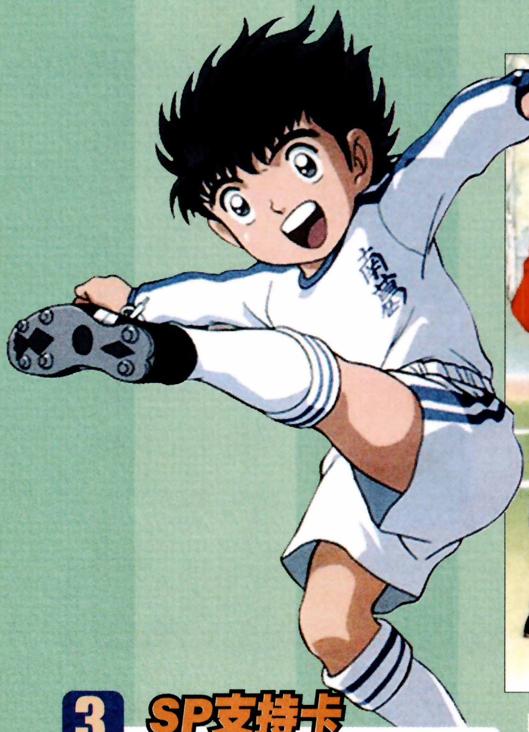
编号	球员名	卡值	S	K	D	类型	所属	出生地
321	大空翼	6	5	6	4	MF	free	静冈
322	大空翼Lv2	7	7	6	4			
323	大空翼Lv3	8	6	8	5			
324	日向小次s郎	6	7	5	5	FW	free	崎玉
325	日向小次郎Lv2	7	7	4	6			
326	日向小次郎Lv3	8	8	6	5			
327	若林源三	6	2	6	7	GK	free	静冈
328	若林源三Lv2	7	3	7	7			
329	若林源三Lv3	8	4	6	8			
330	葵新伍	5	4	6	3	MF	free	爱知
331	葵新伍Lv2	6	5	7	3			
332	葵新伍Lv3	7	7	7	3			
333	岬太郎	5	3	6	4	MF	磐田喜悦	静冈
334	岬太郎Lv2	6	4	6	5			
335	岬太郎Lv3	7	4	7	6			
336	松山光	5	4	3	6	DF	札幌孔塞多尔	北海道
337	松山光Lv2	6	4	4	7			
338	松山光Lv3	7	5	5	7			
339	小田和正	2	2	3	3	MF	札幌孔塞多尔	北海道
340	三杉淳	6	3	4	6	DF	FC东京	东京
341	三杉淳Lv2	7	4	6	7			
342	三杉淳Lv3	8	5	8	5			
343	若岛津健	5	4	3	6	GK	名古屋鲸八	崎玉
344	若岛津健Lv2	6	5	3	7			
345	若岛津健Lv3	7	6	4	7			
346	泽田勇	3	2	4	3	MF	浦和红宝石	崎玉
347	泽田勇Lv2	5	2	6	5			
348	反町一树	3	4	3	2	FW	神户胜利船	崎玉
349	反町一树Lv2	5	6	5	2			
350	新田瞬	4	5	3	3	FW	柏太阳神	静冈
351	新田瞬Lv2	5	6	4	3			
352	新田瞬Lv3	7	7	5	4			

编号	球员名	卡值	S	K	D	类型	所属	出生地
353	早田诚	4	4	2	5	DF	大阪钢巴	大阪
354	早田诚Lv2	5	6	1	6			
355	早田诚Lv3	6	6	3	6			
356	次藤洋	4	3	2	5	DF	福冈黄蜂	长崎
357	次藤洋Lv2	5	3	3	6			
358	次藤洋Lv3	6	5	3	6			
359	佐野满	2	2	3	2	MF	福冈黄蜂	长崎
360	佐野满Lv2	4	2	5	3			
361	立花政夫	4	3	5	3	MF	市原东日本联队	市原
362	立花政夫Lv2	5	3	5	5			
363	立花政夫Lv3	6	4	6	5			
364	立花和夫	4	2	5	4	MF	市原东日本联队	市原
365	立花和夫Lv2	5	4	5	4			
366	立花和夫Lv3	6	5	5	5			
367	石崎了	3	3	3	4	DF	磐田喜悦	静冈
368	石崎了Lv2	5	2	5	6			
369	浦边反次	3	2	3	4	MF	磐田喜悦	静冈
370	浦边反次Lv2	4	2	4	5			
371	森崎有三	3	2	2	4	GK	清水脉冲	静冈
372	森崎有三Lv2	5	3	3	6			
373	高杉新吾	2	2	2	3	DF	广岛三箭	静冈
374	高杉新吾Lv2	4	2	3	5			
375	岸田猛	2	2	2	3	DF	清水脉冲	静冈
376	岸田猛Lv2	3	3	3	4			
377	井泽守	2	2	3	2	MF	横滨水手	静冈
378	井泽守Lv2	4	3	5	3			
379	来生哲兵	3	3	2	3	FW	大阪塞佐雷	静冈
380	来生哲兵Lv2	5	5	3	2			
381	泷一	2	3	3	2	FW	东京绿茵	静冈
382	泷一Lv2	4	4	4	2			
386	赤井止也	5	3	4	6	DF	free	群马
387	赤井止也Lv2	7	4	5	7			

三、原创外籍球员

编号	球员名	卡值	S	K	D	类型	所属	国籍
383	ペペ	5	4	3	4	FW	鹿岛鹿角	巴西
384	ペペLv2	6	6	4	3			
385	レオ	5	4	4	3	FW	鹿岛鹿角	巴西
388	卡尔·海因茨·施耐德	8	8	5	5	FW	free	德国
389	卡洛斯·桑坦那	8	7	8	4	FW	free	巴西
390	ナトウレーザ	7	5	7	5	MF	free	巴西
391	ステフアン·レヴイン	7	6	6	4	MF	free	瑞典
392	エル·シド·ピエール	7	5	6	6	MF	free	法国

编号	球员名	卡值	S	K	D	类型	所属	国籍
393	ジノ·ヘルナンデス	8	4	6	8	GK	free	意大利
394	肖俊光	7	7	5	4	MF	free	中国
395	火野龙马	5	6	5	4	FW	free	乌拉圭
396	火野龙马Lv2	6	7	4	4			
397	火野龙马Lv3	7	8	6	3			
398	サルバトーレ·ジエンイーレ	7	4	5	7	DF	free	意大利
399	利华尔	8	6	8	6	MF	free	西班牙
400	ブライアン·クライフオート	7	5	7	4	MF	free	荷兰





3 SP支持卡

该卡仅两张，用以增加未行动球员的COST值。

编号	卡值	S	K	D	COST	效果
405	6	0	0	0	0	COST+2
406	5	0	0	0	0	COST+1





4 TC卡 (TACTICAL CARD)

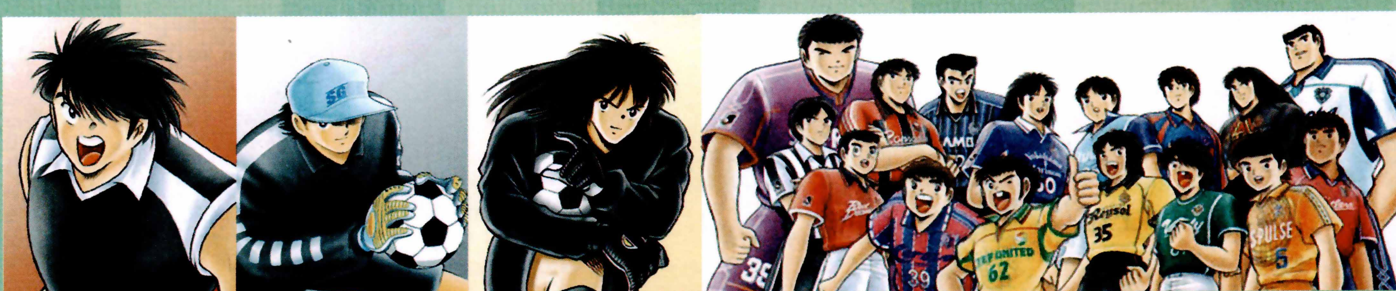
编号	卡值	S	K	D	COST	类型	效果
07	8	0	0	0	1	setplay	界外球可传4格
408	8	0	0	0	1	pass	越位无效，防守回合守方不能铲球
409	7	0	0	0	1	card	除去对方一枚攻击卡，攻方盘球后不能使用
410	7	0	0	0	2	status	1回合内，对方全体能力-1
411	7	0	0	0	0	status	1回合内，我方指定球员能力变为6
412	7	0	0	0	2	pass	传球到对方门前，位置随机，越位无效
413	6	0	0	0	2	move	移动后使用，方格内所有对方球员离开一格，持球队员不能使用
414	6	0	0	0	2	move	移动后使用，方格内所有对方球员行动不能，持球队员不能使用
415	6	0	0	0	2	status	1回合内2名对方球员行动不能，守门员和持球队员不能使用
416	6	0	0	0	0	status	1回合内，我方指定球员能力变为8
417	6	0	0	0	1	status	我方全员行动不能解除
418	6	0	0	0	3	dribble	持球队员与同格内我方队员可移动2格
419	5	0	0	0	0	card	除去对手手中但看不见正面的一枚卡，攻方盘球后不能使用
420	5	0	0	0	1	dribble	盘球至正前方2格，但有球员在正前方的格内时不能通过
421	5	0	0	0	2	pass	可传球5格
422	4	0	0	0	2	move	2名无球球员可移动2格
423	4	0	0	0	1	card	对手次回合不能使用作战卡，攻方带球后不能使用
424	4	0	0	0	1	status	1回合内对方1名球员行动不能，守门员和持球队员不能使用
425	4	0	0	0	1	status	1回合内，我方全体能力+1
426	5	0	0	0	1	status	我方指定球员恢复初期状态
427	3	0	0	0	2	move	移动后使用，方格内1名对方球员离开一格，持球队员不能使用
428	3	0	0	0	1	move	3名无球球员可移动1格
429	3	0	0	0	2	setplay	发任意球时传球可达6格
430	3	0	0	0	2	pass	传球可传4格
431	2	0	0	0	0	card	看对方手中所有卡，攻方盘球后不能使用
432	2	0	0	0	2	pass	斜向传球可达4格
433	1	0	0	0	1	move	2名无球球员可移动1格
434	1	0	0	0	1	pass	传球可达1格
435	1	0	0	0	1	pass	越位无效
436	1	0	0	0	1	pass	防守回合时防守方不能铲球



5 RV卡 (REVERSE CARD)

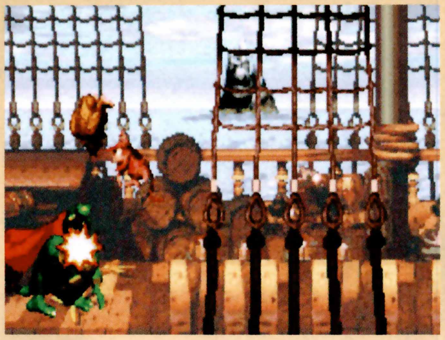
可使用必杀技的卡，有WAIT值，为0时即立即可使用，为1则要等到下一回合才会出现效果。

编号	卡值	S	K	D	WAIT	类型	效果
437	8	0	0	0	0	CARD	自动发动除去指定对手的攻击卡，不能在使用攻击卡的状态下发动
438	8	+8	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，3格内攻方发动，S+8，支援效果无效，BATTLE后该球员所有能力-1
439	8	+6	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，3格内攻方发动，S+8，支援效果无效
440	8	+5	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，4格内攻方发动，S+5，BATTLE后支援效果的球员D-1
441	8	+2	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，同格内有2名攻方球员时发动，持球队员的S+同格内S较高的球员S值+2，支援效果无效
442	8	0	0	0	1	SAVE	SHOOT BATTLE时守方发动，禁区外的射门时我方守门员D+7
443	8	0	0	0	1	FOUL	TACKLE BATTLE时攻方使用，BATTLE结果是平时，对方得红牌，禁区内不可使用
444	7	0	0	0	1	KEEP	TACKLE BATTLE时攻方使用，掷出"1"对方夺球，其他则为我方
445	7	0	0	0	1	KEEP	TACKLE BATTLE时攻方使用，守方支援效果无效，卡片无效
446	7	0	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，攻方球员发动，S=持球队员的S+射球线路上的攻方人数
447	7	+7	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，3格内攻方发动，S+7
448	7	+3	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，2格内攻方发动，S+3，BATTLE后守门员D-1
449	7	+4	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，2格内攻方发动，S+4
450	7	0	0	+5	1	SAVE	SHOOT BATTLE时守方发动，我方守门员D+5
451	7	0	0	0	0	SAVE	SHOOT BATTLE时守方发动，攻方卡片无效，BATTLE后守门员先打出球再接球
452	6	+5	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，3格内攻方发动，S+5
453	6	+4	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，同格内有2名攻方球员时发动，S+4，支援效果无效
454	6	0	0	0	0	SHOOT	射门宣言时，2格内攻方发动，守方支援效果无，卡片无效
455	6	0	0	+3	1	SAVE	SHOOT BATTLE时守方发动，我方守门员D+3
456	6	0	0	0	0	TACKLE	TACKLE BATTLE时守方1名球员的的支援效果为2
457	5	0	0	0	1	KEEP	TACKLE BATTLE时攻方使用，掷双数守方夺球，单数铲球方胜但得黄牌，禁区内不能使用
458	5	0	+4	0	0	KEEP	TACKLE BATTLE时攻方使用，K+4
459	5	+2	0	0	0	SHOOT	接应传球时COST足够则可使用，S+2，支援效果无
460	5	+2	0	0	0	SHOOT	射门宣言时，3格内攻方发动，S+2，支援效果无
461	5	+7	0	0	1	SHOOT	射门宣言时，4格内攻方发动，S+7
462	5	+1	0	0	0	SHOOT	接应传球时COST足够则可使用，S+1
463	5	0	0	0	0	SHOOT	射门宣言时，同格有2名攻方球员时发动，S=持球队员S+同格内球员S
464	5	0	0	+4	1	TACKLE	TACKLE BATTLE时守方使用，D+4
465	4	0	+3	0	0	KEEP	TACKLE BATTLE时攻方使用，K+3
466	4	+3	0	0	0	SHOOT	射门宣言时，2格内攻方发动，S+2，正面向球门有效
467	4	+2	0	0	0	SHOOT	接应传球时COST足够则可使用，S+2
468	4	+3	0	0	0	SHOOT	接应传球时COST足够则可使用，S+3，支援效果无效
469	3	+4	0	0	0	SHOOT	4格内攻方发动，S+4
470	3	0	0	+5	1	SAVE	SHOOT BATTLE时守方发动，我方守门员D+5，守门员将球击出
471	3	0	0	0	1	SAVE	SHOOT BATTLE时守方发动，射球时同格内有守方球员攻击卡无效
472	3	0	0	+3	0	SAVE	守方发动，我方守门员D+3
473	3	+4	0	0	0	SETPLAY	任意球时使用，S+4
474	3	0	0	+3	0	TACKLE	TACKLE BATTLE时攻方使用，D+3，BATTLE后对方K-1
475	2	0	+3	0	1	KEEP	TACKLE BATTLE时攻方使用，K+3，BATTLE后对方K-1
476	2	0	+4	0	0	KEEP	TACKLE BATTLE时攻方使用，K+4，仅在边线或角球位置使用有效
477	2	0	0	0	1	TACKLE	TACKLE BATTLE时攻方使用，1名球员的的支援效果为3
478	2	0	0	+2	1	TACKLE	TACKLE BATTLE时攻方使用，K+2，同格内无球球员移动1格
479	2	0	0	+3	0	TACKLE	TACKLE BATTLE时攻方使用，D+3
480	1	0	0	0	0	KEEP	TACKLE BATTLE时攻方使用，同格比对方球员多1人即胜
481	1	0	0	0	1	KEEP	TACKLE BATTLE时攻方使用，同格比对方球员多1人则K+2
482	1	+2	0	0	0	SHOOT	SHOOT BATTLE时攻方发动，S+2
483	1	+3	0	0	0	SHOOT	SHOOT BATTLE时攻方发动，S+3，仅在边线或角球位置使用有效
484	1	0	0	0	1	SAVE	SHOOT BATTLE时守方发动，支援效果的球员必可用脸挡住球，BATTLE后球员所有能力-3
485	1	0	0	+4	1	SAVE	SHOOT BATTLE时守方发动，比分落后对方时我方守门员D+4
486	1	0	0	+2	1	TACKLE	TACKLE BATTLE时守方使用，D+2，攻方不能使用攻击卡
487	8	0	0	0	1	TACKLE	TACKLE BATTLE时守方使用，BATTLE失败得黄牌，对方所有能力-2，禁区内不能使用
488	8	0	0	0	1	SHOOT	射球球员同格内有守方球员，BATTLE时守方发动，结果为DRAW时，守方会将攻方的射球反弹变为守方的入球



超级大金刚 Advance





GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2003年5月	
	类型：ACT	价格：——		其他：美版

■文／天使受容体・K1

LEVEL 1 ~ KONGO JUNGLE ~

■ Stage 1

最开始先回到小屋可得1 UP与一个照相机，在找到犀牛并且得到字母N时，用犀牛撞破右下的墙可进入Bonus Area 。字母G的下方也有墙可撞破进入Bonus Area ，其中选择三个一样的黄金动物币图案的话便可获得这个黄金动物币。



■ Stage 2

遇到字母O时，下面会有一个B桶，跳进去便可进入Bonus Area，出来后推轮胎到前方树下，利用轮胎跳上树，再对着石台上的阴影跳下来可撞出黄金青蛙币。遇到红色箭头标志牌时，向左跳进大木桶可进入Bonus Area。

■ Stage 3

拿一个木桶，砸开字母K右下的墙可进入Bonus Area；出来后再前进用轮胎跳上高台会发现一个标有B字的大桶，跳进去便可进入Bonus Area；继续前进得到字母N后来到有两条蛇的长坑，用木桶砸开此坑右边的墙壁可进入Bonus Area。

■ Stage 4

本关没有Bonus Area,途中如果遇到香蕉组成的箭头,就顺着指示的方向游可找到枪鱼,此外某些岩石是可以穿过的,其中可能得到黄金动物币。

■ Stage 5

本关一开始往左上跳会发现一个大木桶,进去的话便可缩短过关路程,拿到字母K后前进走下层，大跳跃过去可利用木桶弹射得黄金青蛙币，在这个木桶的右边有一个隐藏的W桶，进去可快速过关；来到有三只鳄鱼的坑处，踩鳄鱼上树，右上有黄金犀牛币，注意拿完后要下来走下层的木桶路线，当发射到最后一个横向木桶里时，直接对着墙壁发射可进入Bonus Area，出来后遇到的第二只鳄鱼右下的墙壁也可以用木桶砸开，可进入Bonus Area。

■ BOSS战

一只大老鼠，没什么难度，踩它五下即可搞定。

LEVEL 2 ~ MONKEY MINES ~

■ Stage 1

开始不久可踩着秃鹫上去得到青蛙，骑着青蛙前进通过一个不断蹦出敌人的桶后，再遇到秃鹫的上方便有B桶可进入Bonus Area。

■ Stage 2

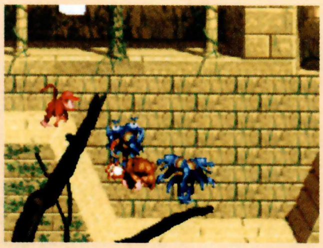
本关没有Bonus Area，如果要快速过关的话，就跳过最开始的弹射木桶跳下去，在照相机的正下方隐藏有一个W桶。

■ Stage 3

起始地点的正上方有一黄金犀牛币，将前面的轮胎推过来即可得到。拿到字母K后前进至同时有两只马蜂的地方，用桶砸开它们右下方的墙壁可进入Bonus Area；接近过关时,在一处移动石台上方有一B桶，骑青蛙或者推过来轮胎跳进去可进入Bonus Area。

■ Stage 4

本关一些标有Go的桶碰一下会变成Stop桶，此时一些敌人便会无法行动。通过一个星星桶后，最低处右边的墙壁可用桶砸破（动作要快），里面是Bonus Area；从里面出来不远就能看到空中一个B桶，从高位点跳进去就是Bonus Area(K1：实在不行的话就把后面的轮胎推过来好了)。



■ Stage 5

一开始就用轮胎弹到起始地点左上方,进入B桶内的Bonus Area；第一个大轮盘后面的沟里有弹射桶,把自己弹出来后向右移可砸出轮胎,推着轮胎前进至第二个大轮盘处,利用轮胎跳到大轮盘上方的B桶内进入Bonus Area；出来后拿着第三个大轮盘下方的炸药桶,去炸开第四个大轮盘下方右面的墙壁,可进入Bonus Area 17。

■ BOSS战

一只大秃鹫，利用轮胎踩它头部五下即可搞定。

LEVEL 3 ~ VINE VALLEY ~

■ Stage 1

将轮胎推到三个香蕉排成纵列的下方，利用轮胎顺着香蕉向上跳可进入Bonus Area；从里面出来后的第二个弹射桶弹出后掌握好落下角度可砸出一个木桶，用这个木桶再砸左面的墙壁，可进入Bonus Area；继续前进在一处很高的高台上有一秃鹫，干掉它并从高处跳下砸出地下的木桶，



用来砸开原来秃鹫位置右下方的墙壁，进入Bonus Area。

■ Stage 2

最开始的左上方有一可进入Bonus Area的B桶，先向前走引过来一只秃鹫，然后踩着跳上去即可。前进路过星星桶之后的一堆弹射桶处，其中可直接弹射进Bonus Area。

■ Stage 3

在绳索上拿到字母G后会遇到大量秃鹫飞来，尽可能的待在绳索下方就会发现可进入Bonus Area的B桶；出来后会撞出一个木桶，先留着，把后面所有的敌人都消灭干净，再回来拿这个木桶去砸终点左面的墙壁，可进入Bonus Area。

■ Stage 4

本关骑到鸵鸟后，马上返回第一个DK桶的位置并尽量向左飞可进入

Bonus Area；出来后可利用轮胎高跳砸出黄金枪鱼币与ＤＫ桶，然后向回走在一处低层找到字母Ｎ后，直接向右飞，在下层尽头处用木桶砸破墙壁可进入Bonus Area；出来后前进有一木桶，拿起木桶继续向下走，最底层左面墙壁与上一层的右面墙壁均可砸破进入Bonus Area；最后的红色箭头标志牌左边的墙壁也可打破，可利用前一只扔木桶的大猩猩砸开。

■ Stage 5

在第一个ＤＫ桶的左端墙壁可穿过，里面有字母Ｋ与枪鱼。本关没有Bonus Area。

■ Stage 6

一开始先利用敌人登上左上方高台，可得到黄金犀牛币。拿起第一个ＤＫ桶前进，砸开第一个斜坡可进入Bonus Area；继续前进当看到一组用香蕉组成的大箭头时，所示方向就有一Ｂ桶。

■ BOSS战

一只大黄蜂，先用桶砸它，它会浑身变红并且召唤出五只小黄蜂，再用桶将五只小黄蜂消灭干净，它的颜色就会恢复正常，这时再用桶砸它，反复五次即可。注意大黄蜂变红时攻击它无效。

LEVEL 4　~ GORILLA GLACIER ~

■ Stage 1

开始处的屋顶上方有一Ｂ桶，跳上屋顶后踩秃鹫进入Bonus Area；来到星星桶处往回走，顺着一串香蕉向下跳可进入Bonus Area；跳过一群秃鹫后，在第一个可选择方向的发射桶里（Ｋ１：右边可看到字母Ｎ，不管它）选择向下发射，前进可看到Ｂ桶；从Bonus Area出来后跳进一只秃鹫后面的发射桶，然后选择向右下发射。

■ Stage 2

开始处可看到一条绳索，踩敌人上去后以木桶砸开左端墙壁进入Bonus Area；顺着第一条红绳下降的途中有一木桶，拿着砸开红绳下端左面的墙壁可进入Bonus Area；字母Ｏ下方的阴影地可砸出黄金枪鱼币，继续前进会发现有很多绳索，顺着第三条绳索向上可进入Bonus Area。

■ Stage 3

当被发射桶发射到下方后，可穿越右边的墙壁。得到字母Ｎ后前进不远就会看到一条狭窄的通道，进去可得枪鱼。本关没有Bonus Area。

■ Stage 4

起始点向左走会发现ＤＫ桶，再向左跳可得到字母Ｋ与鸵鸟。荡过第



二条绳索后连续踩空中的两只秃鹫跳进右上的Ｂ桶进入Bonus Area；看到铁桶时，骑鸵鸟跳上铁桶上的高台再一直向右飞可进入Bonus Area。

■ Stage 5

向前走第三个轮胎的左下方有一Ｂ桶；拿到字母Ｋ后，在几个浮空轮胎处可看到一根香蕉，正上方就有一个Ｂ桶。

■ Stage 6

遇到星星桶后穿过狭矮的通道，用木桶砸破通道右边的墙壁可进入Bonus Area；拿到字母Ｎ后再拿着之后的木桶，用来砸开出口左端的墙壁进入Bonus Area。

■ BOSS战

又是第一关的那只老鼠BOSS，还是踩它五下即搞定，但是需要小心的是踩了它一下后它会震落岩石。

LEVEL 5　~ KREMROCK INDUSTRIES INC. ~

■ Stage 1

起始点附近有一个阴影地，利用上方的绳索跳下来踩出一个炸药桶，用来炸开前面的火桶，然后跳下去可进入Bonus Area；当来到连续跳上三层高台的地方后，对着下面轮胎左面的地面跳下去可踩出炸药桶，炸开左端墙壁可进入Bonus Area，在这个Bonus Area里选择单根香蕉的话便会出现一个桶，拿着这个桶向右大跳还可进入Bonus Area；撞到星星桶后前进可遇到一深坑，下面有犀牛。继续前进看到有个浮空的火桶时，撞开右端的墙壁可进入Bonus Area。

■ Stage 2

当第一块移动平台停止后便可看到Ｂ桶；碰到星星桶并上了第二块移动平台后，等移动平台过了一只黄蜂并要下降时马上跳到右边的平台上，就会看到第二个Ｂ桶；在最后出口处那只扔木桶的大猩猩下面还有一个Ｂ桶。

■ Stage 3

从本关起点向左可穿越墙壁得到枪鱼，在一处有三个转盘转圈的地方向上游也可穿越墙壁得到黄金犀牛币。本关没有Bonus Area。

■ Stage 4

开始便可看到一条绳索，跳上去爬到最高点就能看到Bonus Area入口；继续前进当看到三条并排的绳索上分别飞着三只黄蜂时，从第三条绳索最高点向右跳可进入Bonus Area；在最后终点处乘左边的电梯下去便可看到本关最后一个Bonus Area的入口。

■ Stage 5

当连续跳跃会塌陷的木版时可看到一根单独的香蕉，顺着这个香蕉下去可进入Bonus Area；出来后会踩出一个铁桶，拿到下面对着墙扔然后再踩上去，最后会在终点左端的墙上砸出Bonus Area的入口来。

■ Stage 6

拿到字母Ｋ后会发现高处有一条绳索，马上跳爬上去乘上面的矿车，在有两横排香蕉的中间跳起即可进入Bonus Area；拿到字母Ｎ后会发现高处有一轮胎，马上跳上去可弹入上方的Ｂ桶；在终点左端的木版上向左跳，利用轮胎进入本关最后一个Ｂ桶。

■ BOSS战

一个大铁桶，先躲开它的下压攻击，然后消灭掉它放出的杂兵，这时会出现炸药桶，用炸药桶炸BOSS，反复五次即可。

LEVEL 6　~ CHIMP CAVERNS ~

■ Stage 1

最开始的移动平台第一次向上移动时，顺着向上的轨道跳下去可进入Bonus Area，本关要尽量拿到所有的燃料桶以维持移动平台正常运行，否则极易GAME OVER。

■ Stage 3

撞到星星桶后通过一处有两个转盘旋转的地方，之后的坑内右边墙可撞开进入Bonus Area；过了红色箭头标志牌后在一高台很容易发现一个洞口，进去就是Bonus Area；出来后继续前进，在一轮胎的左下墙壁也可撞破进入Bonus Area。

■ Stage 3



撞到星星桶后，跳上绳索并下降至绳索末端，绳索停止后便会看到Bonus Area的入口；出来后继续前进，拿起炸药桶跳过一个出敌人的黑桶，在一处窄小的坑内向右炸开墙壁可进入Bonus Area。

■ Stage 3

开始后第二个开关桶右边的坑内即是Ｂ桶；继续前进至一个开关桶上有一只扔核桃的秃鹫处，拿起下面的木桶来到下一个开关桶处，砸开右下的墙可进入Bonus Area。

■ Stage 3

在不远处的第一块有白色箭头的木版下方还有一块木版，踩这个木版可进入Bonus Area；在终点处踩着最后一块白色箭头木版向下移动，再向右跳到平台上可看到最后一个Ｂ桶。

■ BOSS战

两只大秃鹫，仍然是利用轮胎各踩它们头部五下即可搞定，建议给予两只秃鹫平均的打击。

■ 最终BOSS战

鳄鱼国王K.Rool,先等它扔出王冠然后再踩它头,踩完后注意躲避它的冲撞,踩它四下后它会改变攻击方式为震落铁球,注意躲开后再等它扔出王冠后踩它头,再来三下就能把BOSS踩趴下,然后就开始出字幕(注意这还没穿版呢),等出完THE END?字样后鳄鱼国王会再度起身,继续等它扔王冠踩它头三下就能彻底解决掉它。



次世代传媒联盟
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

最终幻想典藏纪念
双光盘精美包装+可爱礼品
7月15日全国发行、定价15元



诱惑，我最喜欢的零食！

枪之坟墓完全CG　鬼武者3/恐龙危机3/COOL GIRL/合金装备3—食蛇者　钟楼3无损伤通关/最终幻想X极限通关实录
恶魔城—晓夜圆舞曲　炼金术士—威奥拉特与安德莉　寂静岭3主题曲、第二次机战α主题曲　格斗之王的历史(二)
最终幻想的历史(八)　寂静岭珍藏金曲汇集!!

VOL.21　已出版热卖中

VOL.22　7月8日敬请期待

次世代传媒联盟
电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

全彩掌机迷+音乐CD附赠大幅海报，并有多项奖品抽取，掌机迷终于可以每月享受盛宴了



掌机迷(2)

■开心价：10.00元　已出版

动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力。拿出两小时，爽快一个月。



动感新势力5

■定价：8.80元(双光盘)　已出版

双光盘精品，2003年以来十余部经典游戏MTV，同名游戏音乐CD全中文歌词，真正视听享受



MTV3 红宝石版

■定价8.80元(双光盘)　已出版

电玩新势力特别版之二。生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻！



生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现已接受邮购

电玩新势力特别版之三。游戏史上大人气最终幻想系列，感动无数玩家，历久弥新。



最终幻想典藏纪念

■定价15元(双光盘)　7月15日出版

国内惟一网络游戏密技月刊，十几部热门游戏，几百条密技，够你看的了。100面全彩胶订，绝对超值



网络游戏密技2

■定价6.80元　7月1日出版

十余部最新游戏大作火爆展示，最终幻想格斗历史连载。寂静岭音乐CD体验恐怖世界，永远站在游戏最前线



电玩新势力21期

■定价8.80元(双光盘)　已出版

电玩新势力DVD

第1、2辑、第3辑(极少量存货，需求速购)　每本10.00元

动感新势力

2003年第2期单光盘6.80元。第3、4、5、6期双光盘8.80元

电玩新势力

第12期（单光盘6.80元）。第13期(双光盘10.00元)。第15、16、19期、20期(少量)21期（双光盘8.80元）。其余各期已售完。

网络游戏密技1(已出版)、2、6.80元

电子游戏软件

2003年第2(少量)、3、4(少量)、7、8、9,每期8.40元。10期(樱大战金曲2)、12期(最终幻想XICD)、13期(动漫金曲CD)9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评18辑(最新出版)6.50元

樱大战典藏纪念　15.00元

银版MTV　6.80元

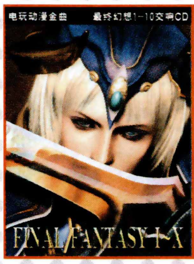
游戏的设计与开发(只限邮购)　6月25日出版　50.00元

电子游戏软件2000年合订(上)(少量)　28.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

电玩动漫经典珍藏金曲CD大邮购



最终幻想1-10交响CD

● 简称：FF1-10

气势磅礴规模宏大的12首最终幻想交响乐章，重温FF系列15年流金岁月。



定价:6元　编号:A01



樱大战珍藏CD2

● 简称：樱2

樱大战珍藏金曲的第二弹，收录了樱大战游戏、动画中15首动听歌曲。



定价:6元　编号:B01



樱大战珍藏CD

● 简称：樱大战

15首樱大战各代游戏主打金曲齐聚一堂，绝对都是罕见的珍品。



定价:6元　编号:A02



高达经典名曲珍藏CD

● 简称：高达

莱因总帅亲自推荐的14首高达迷不可不听的高达名曲，热血震撼百听不厌。



定价:6元　编号:B02



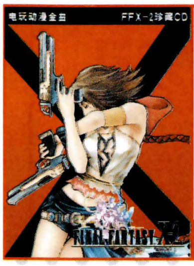
恶魔与天使珍藏CD

● 简称：恶魔天使

恶魔城月下夜想曲和心跳回忆精选名曲16首让你流连在恶魔与天使之间。



定价:6元　编号:A03



最终幻想X-2珍藏CD

● 简称：FF12

FF黑金珍藏版第二弹，收录人气极旺的FFX-2中广受好评的游戏金曲26首。



定价:6元　编号:B03



红宝石MTV CD

● 简称：红宝石

电新红宝石MTV的CD版本,2003以来十余部经典游戏大作16首金曲全收录。



定价:6元　编号:A04



最终幻想XI珍藏CD

● 简称：FF11

FF黑金珍藏版第三弹，精选FFXI中19首优美乐曲是休闲时的最佳背景音乐。



定价:6元　编号:B04



超时空要塞珍藏CD

● 简称：超时空

“超时空要塞MACROSS二十周年纪念”18首精选歌曲集结于此！



定价:6元　编号:A05



合金装备本质珍藏CD

● 简称：合金2

合金装备2本质18首华丽金曲全收录,极高品质气势宏大,赶超电影大片。



定价:6元　编号:B05



动漫电玩金曲集CD

● 简称：动漫金曲

难以忘怀的经典名作，回味无穷的16首经典歌曲，如今就在掌握之中……



定价:6元　编号:A06



任天堂全明星交响曲CD

● 简称：任天堂

任天堂15首优美辉宏的华彩交响乐章,曲曲经典都是你所熟悉的任氏游戏。



定价:6元　编号:B06

优惠办法：一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠！

注意事项　请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD(只写编号亦可)
例如：FF1-10(A01)　樱大战(A02)　合金2（B05)

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编:100011 联系电话:010-64472177、64472919

索尼QUALIA

索尼发飙——新硬件超紧急速报

超世代SONY旗舰系列

爆豆儿必杀

SONY QUALIA 作
地球仅此一家 造
电器中的"本特利" 创
我辈无福消受 感动

招牌特色
硬件天尊

QUALIA

天语：索尼公司最近不是很景气，被迫推出了HI－END高端系列。

天尊登场

10倍于其他品牌高端制品的价格



出井伸之

“AV制品朝着日用化的方向急速发展，其中，中国制造（MADE IN CHINA)的电子产品，造成（发达国家）通货紧缩的形式尤其突出。可是，中国制品价格很低，而经济价值亦低下，这些毫无意义的价格竞争所造成的结果，比起中国单方面的原因，其实这种结果也是我们自己造成的”——索尼集团高层提出了“历来的商品在制造方法上存在问题”的疑问。

“最高级的技术，加上我们‘想造出这样的东西’的信念，组合在一起，首次创造出了这个能够打动人心的品牌”——这就是对融合当今世界最尖端电子技术和最有创意制造者的商品“QUALIA”的解说。

“QUALIA”系列的名字，是出井先生在看飞机杂志时读到的一篇由索尼电脑科学研究所的茂木健一郎写的文章。看到这个词的“QUALIA”指的就是“人看到落日为什么会感动”、“听音乐为何会流泪”这些“伴随着人类感觉的独特质感”。看过这篇文章的出井先生决定在集团内推行这个关键字——“决定了邂逅QUALIA的方针”。

Q004



↑SONY QUALIA东京店已经开张。



↑大阪店建设中，欧美分店陆续有来。

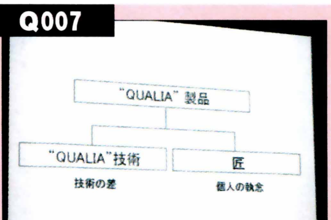


↑1920×1080，720P，人民币20万。

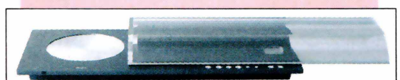


↑技术先进、细节过硬的光学正投。

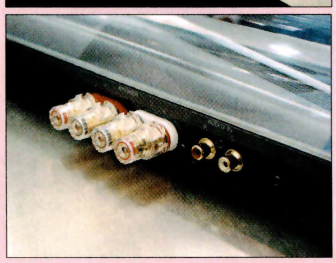
Q007



索尼的“酷傲里亚”理念如图示









一个CD播放机，加上一对造型怪异的喇叭，人民币10万多块。CD机是目前最高端的SACD规格，那对儿喇叭则是手工打制。这两件物品可以分开来买。

Q016





↑0.55寸液晶。



↑RMB 25000。





被我国媒体说成“间谍用”的小相机，200万像素。可换关键件儿。很精致，性能很强劲，64MB记忆棒内藏。

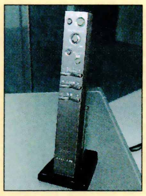
Q015



←电视还是索尼的好，全新特丽珑。







↑极品遥控器。



看看这种画面，此电视之所以敢卖人民币十万元，无愧极品称号——至强。

種類	型番	販売価格	受注開始日
HD対応プロジェクタ	Q004-R1	240万円	8月1日
SACDオーディオシステム	Q007-SCD (SACDユニット)	80万円	8月11日
	Q007-SSS (スピーカー)	70万円	8月11日
トリニトロンカラーモニタ	Q015-KX36	130万円	6月24日
デジタルカメラ	Q016-WE1	38万円	6月24日



天师点评索尼的良苦用心

首先，心高气傲的索尼被中、韩系厂家给搞的“没脾气”。产品再牛，不过是用来播DVD而已。既如此，谁最便宜谁就是“最强”。产品质量？发烧友？在价格面前，都不重要了。烂DVD。

索尼目前的形势是，公司根本没有办法在家用电器上赢利，元气大伤。

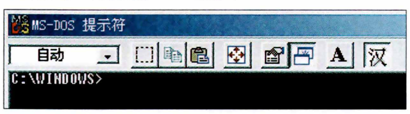
QUALIA要还你一个真正的SONY。

看图工具大比拼 Eagle eye对PictureBoy的挑战

如果说起来看图工具的话大家一定都会想到PictureBoy吧，但是这个软件最大的缺点就是要使用大容量的BMP文件，因此要烧卡的话只能做成些照片、地图什么的，要是遇到漫画这种大东西可就无能为力了。不过现在这个问题已经被很好的解决了，那就是Eagle eye，目前最高的版本是1.2版，官方主页是http://hjsoftware.yeah.net。虽然是个需要注册使用的软件，但是效果确实不错。

在使用的时候首先要下载这个工具，把他解压缩到任意的磁盘中，但是有一点要注意，一定不要使用中文命名文件夹，因为这个工具是需要在DOS下运行的。然后在创建一个文件夹，把他命名为“jpg”，里面放上这个格式的图片，黑白和彩色的均可。好了基本的工作完成了，下面就要到实际操作了。

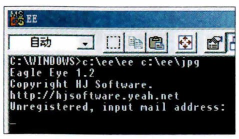
首先我们点击“开始→程序→附件→MS-DOS方式”来启动DOS程序。



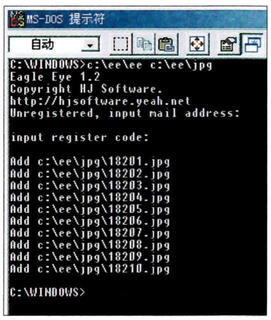
如果您直接把文件解压缩到C盘的话，而且“jpg”文件夹也同样在C盘或者其他的目录下，那么开始就要在DOS程序中输入“c:\ee c:\jpg”然后回车。注意“c:\ee”后面是空格，这个是你解压缩的软件中的那个名为“ee”的文件的位置，如果在其他的地方需要改动。然后是“c:\jpg”，这个也就是你的那个命名为“jpg”的文件夹所在的位置。这里我的文件解压缩到了一个叫“ee”的文件夹里面，“jpg”文件夹同样放在了“ee”的文件夹中。因此如图，我的输入。



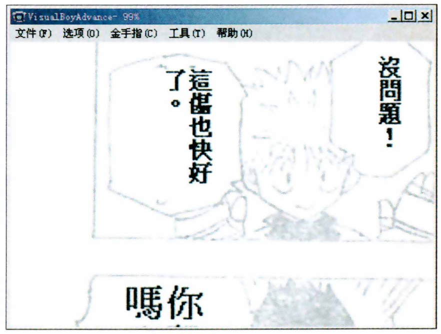
然后按回车后如果正确就会出现下图的程序运行字样。



如果您已经注册了，那么这里就是您输入注册信息的地方了，如果没有注册，没有关系，我们直接按回车跳过去，这里需要说明一点，就是没有注册的话，图片只能看前10张的。输入好注册信息后（或者什么也不写）一路按回车，如果成功的话，会出现下图的处理图片的信息。



出现这个图片的显示后，就表示您操作成功了。那么去你的“ee”的文件所在目录里找生成的“ee.gba”文件吧，这个就是您所制作的ROM，烧录到卡带里就可以随意带着走了。我做过一个比较，使用“PictureBoy”和“Eagle eye”制作同样的图片文件，做的是漫画《猎人×猎人》的漫画，一共10张。“PictureBoy”生成的文件已经到了接近70M，就算是256M的卡带也就能装40张左右的图片，而使用了“Eagle eye”之后，生成的文件不足7M，这样的话相同图片起码可是烧400张以上了。一次烧几本漫画书不是什么问题。何况图片是800*570的，要是缩小解析度的话可以放的就更多了。下面让我们来看看ROM的实际效果。





图片为模拟器中运行的实际演示效果，可以说是相当的不错，和原图片基本上相当，而且容量上减到原先的1/10，真是非常的实用。好了，ROM也做成了，效果也看到了，那么下面就讲讲使用方法吧：方向键可以使图片滚屏，R键和方向键同时按使图片滚动行。A键显示上一张图片，B键显示下一张图片，L键和A键同时按住，会显示上十张图片，L键和B键显示下十张图片，R键和A键上一百张图片，R键和B键是下一百张图片。

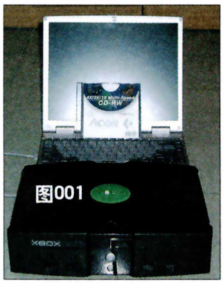
说了这么多，大家应该明白如何制作和使用了吧。要想看更多的东西就要去作者那里花19元注册费，其实也算是划的来的。关于软件由于是新近出现的，版本还比较低，功能方面自然就有欠缺的地方，这也是难免的。比如图片在滚屏的时候没有“PictureBoy”那样可以随意欣赏任意图区，而是以GBA屏幕大小为单位的移动，这点可是很麻烦的，希望作者能在下一个版本中改进。另外就是DOS的运行方式真是很麻烦，像俺这种DOS白痴可是费了很大的劲啊（还好有原作者的耐心指导），不过开发作者已经打算开发直接在WIN下运行的程序了，让我们期待更多的好消息吧。

文：gokumine

XBOX DIY之路4

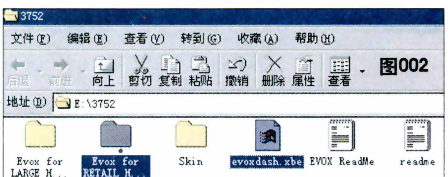
关于XB原厂硬盘装EVOX已经讲了两期了，由于需要用文字解释的东西比较多，我们忽略了一些必要的图片解释，这期我打算把前面两篇文章用图片的形式作一下总结和回顾，让大家都能够把自己的XB DIY成一台真正性价比超高的主机，潜水跑去陪他可爱的小侄子……所以这期XBOX DIY只能玉米一人独口相声了。

OK，总结开始


图001

第一步：在装XB之前我们需要准备的装了直读芯片的XB主机一台，有刻录功能及网卡的PC一台，CDRW一张，1326对调的网线一根(如果联集线设备的话就不用对调了)(图001)

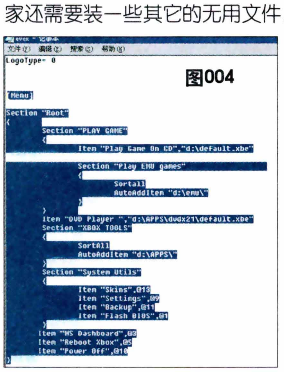
第二步：去之前我们推荐的网站http://www.biteable.pwp.blueyonder.co.uk/index.htm下载xbox dashboard (推荐3752版)并解压(本文以解压后目录为3752为准)(图002)

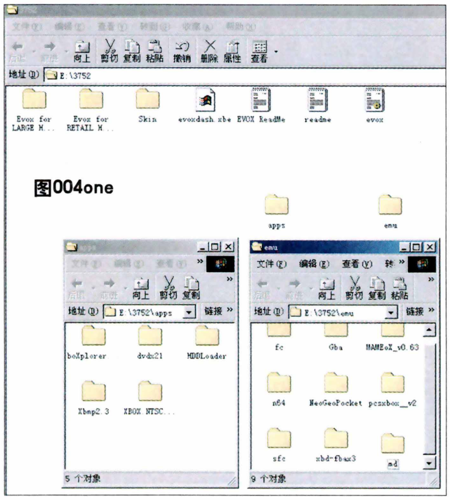

图002

第三步：编辑Evox for RETAIL HARD DRIVE(对应原厂硬盘)目录下的evox.ini文件的[network]部分，修改方法请参看电软2003年11期，有的朋友可能下载的3752包里只有一个ini文件，并没有一个Evox for LARGE HARD DRIVE(对应大硬盘)目录、一个Evox for RETAIL HARD DRIVE目录(对应原厂硬盘)，这里以推荐网站下载的3752包为准。(图003)

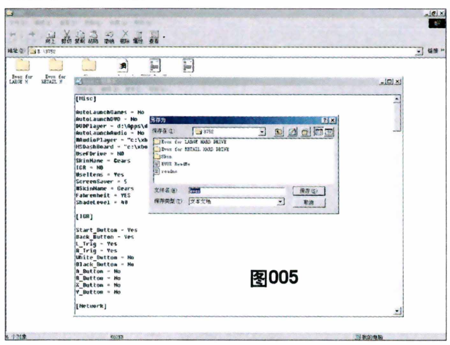
```
[Network]
SetupNetwork = Yes
StaticIP = YES
Ip = 192.168.0.253
Subnetmask = 255.255.255.0
Defaultgateway = 192.168.0.1
DNS1 = 0.0.0.0
DNS2 = 0.0.0.0
SkipIfNoLink = No
SetupDelay = 10
```
图003

第四步：由于光盘大小最好大于200MB，所以大家还需要装一些其它的无用文件，使这张盘能让XB读出，这里推荐大家把一些XB用模拟器和常用工具放到这个目录下，轻松超过200MB，所以我们还需要根据自己的需要来通过evox.ini里的[menu]定义一下自己装的模拟器及软件的路径，大部分情况下是把一些定义为XB的E盘的路径定义为D盘 ：)(图004one)(图004)

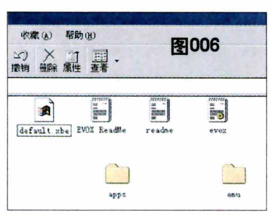

图004


图004one

第五步：把修改好的evox.ini移动到这个文件夹的根目录下。(图005)


图005

第六步：把evoxdash.xbe改名为default.xbe(图006)


图006

第七步：看一下自己的目录，大于200MB后就可以准备做XB格式的ISO了，不够?继续往模拟器的rom目录里狂加好游戏……。然后去找一个xISO软件，来给XB做光盘镜像，打开后在tools菜单拉下来make a xISO，然后去找刚才我们解开的那个3752目录，再把iso文件起个名，存到你自己想存的地儿……。(图007)(图008)(图009)

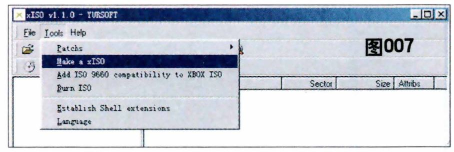
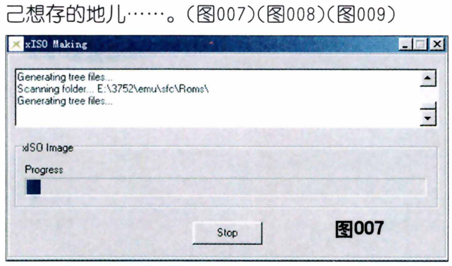
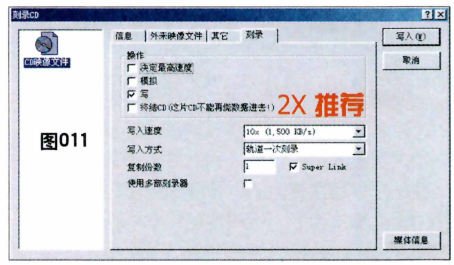
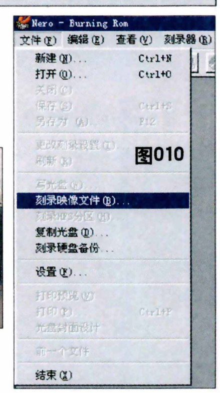

图007


图008


图007

第八步：make xISO文件成功后我们要准备一个刻录软件，把我们事先准备好的cdrw放入iso就可以开始刻盘了，越低速刻录越好，推荐2X。(图010)(图011)

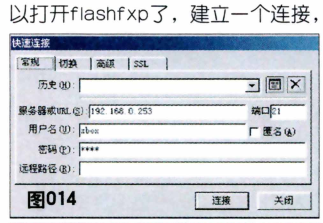

图011

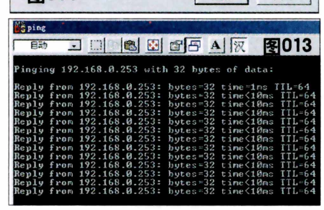

图010

第九步：把刻录好的盘拿到xb上试试……OK，帅，XB现在有IP地址了！(图012)


图012

第十步：用网线把XB和PC连接好，设置PC的IP地址后ping一下XB是否已联通，能ping通的话就可以打开flashfxp了，建立一个连接，添入IP、用户名、密码，如果没改动过ini相关设置的话，evox默认为用户名和密码都是：xbox。(图013)(图014)


图014


图013

第十一步：看到有6个盘符，C、D、E、X、Y、Z就表示已经

连接到XB上了，D盘是XB的光驱，X、Y、Z是XB的游戏缓存区。（图015）

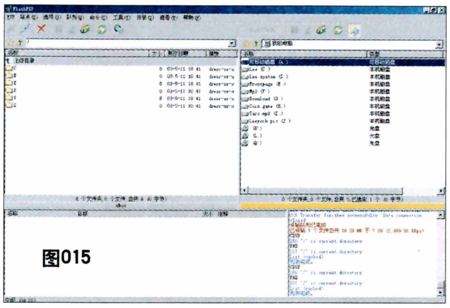


图015

第十二步：进入XB的C盘，找xboxdash.xbe文件，把它改名为msxboxdash.xbe，然后我们把本地硬盘里的做EVOX启动盘的那个目录找到。（图016）

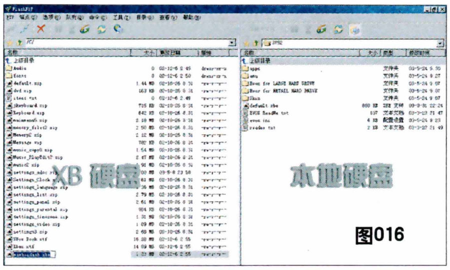


图016

第十三步：把本地硬盘上的那个default.xbe传到C盘根目录下，并改名为xboxdash.xbe。（图017）（图018）



图017

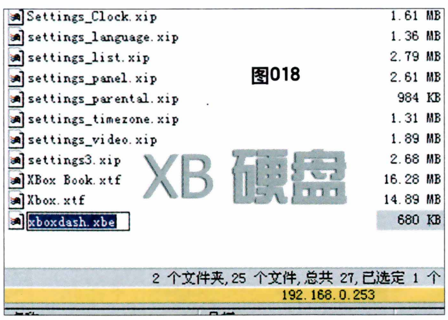


图018

第十四步：进入XB的E盘，新建几个目录，我们在这里把工具的目录起名为apps，模拟器目录起名为emu，游戏目录起名为games，大家可以根据自己的习惯来起文件名。（图019）



图019

第十五步：把XB用工具（比如DVDX、媒体播放器）从本地以目录的形式传到XB硬盘E区的APPS目录下；把模拟器也以目录的形式从本地硬盘copy传到XB硬盘E区的EMU目录下。（图020）（图021）



图020

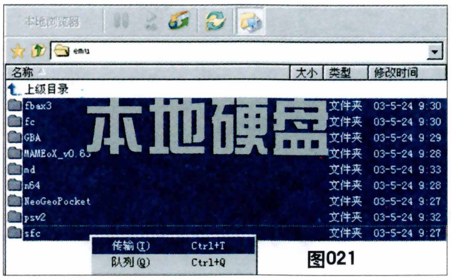


图021

第十六步：把你喜欢的rom都可以copy到相应的模拟器里的rom目录里。（图022）

第十七步：在本地硬盘上新建一个evox.ini,自己再重新定义一下menu里的路径（参照电软12期），传到xb的C盘里就搞定了。（图023）（图024）

传完evox.ini后就基本搞定了……，好好享受一下多功能的XB带给你的乐趣吧 :)。

玉米的话：在十一期的91页关于staticIP = yes一项的解释有误，应为开启静态IP，感谢树林。另感谢潜水、好友白云、石家庄游戏无限boss张大海的大力支持。

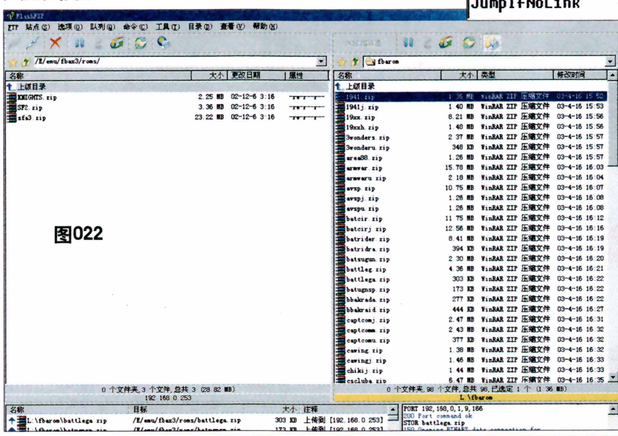
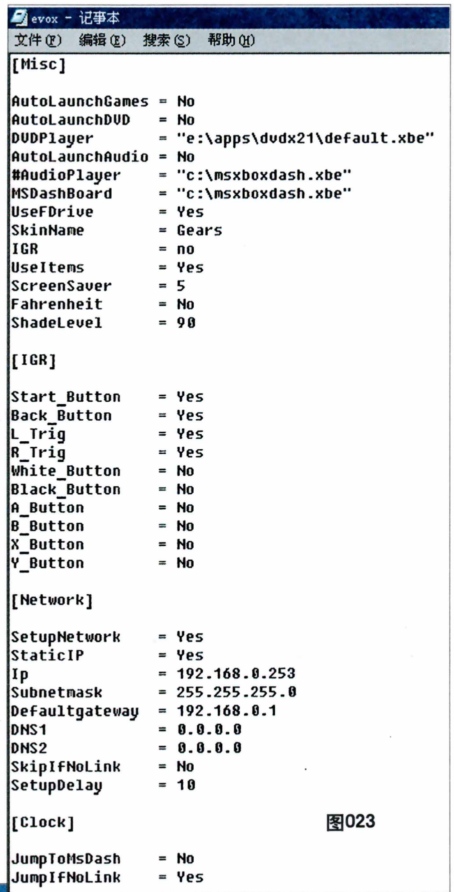


图022



```
evox - 记事本
文件(F) 编辑(E) 搜索(S) 帮助(H)
[Misc]

AutoLaunchGames  = No
AutoLaunchDVD    = No
DVDPlayer        = "e:\apps\dvdx21\default.xbe"
AutoLaunchAudio  = No
#AudioPlayer     = "c:\msxboxdash.xbe"
MSDashBoard      = "c:\msxboxdash.xbe"
UseFDrive        = Yes
SkinName         = Gears
IGR              = no
UseItems         = Yes
ScreenSaver      = 5
Fahrenheit       = No
ShadeLevel       = 90

[IGR]

Start_Button     = Yes
Back_Button      = Yes
L_Trig           = Yes
R_Trig           = Yes
White_Button     = No
Black_Button     = No
A_Button         = No
B_Button         = No
X_Button         = No
Y_Button         = No

[Network]

SetupNetwork     = Yes
StaticIP         = Yes
Ip               = 192.168.0.253
Subnetmask       = 255.255.255.0
Defaultgateway   = 192.168.0.1
DNS1             = 0.0.0.0
DNS2             = 0.0.0.0
SkipIfNoLink     = No
SetupDelay       = 10

[Clock]

JumpToMsDash     = No
JumpIfNoLink     = Yes
```

图023

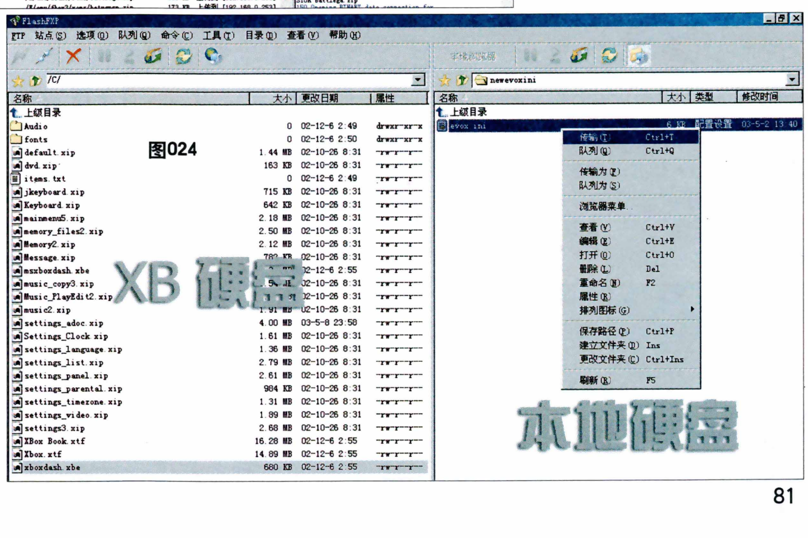
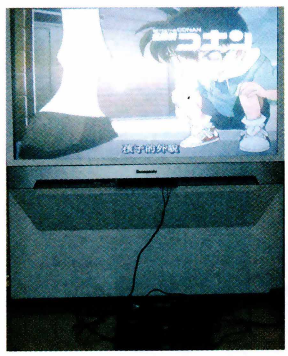


图024



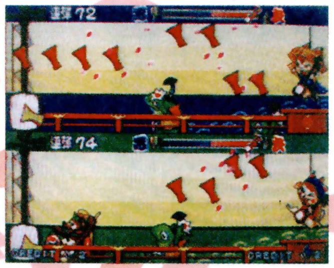
KATO'S
KATO MANUFACTURING CO., LTD.
http://www.kato-mfg.co.jp/

丢失了人情味的世间，樱花不再美丽。
然而三弦的声音却能映回这份浪漫！



三味线，即三弦，是日本(?)传统的乐器之一，地位相当于中国的二胡。随着日本逐渐步入现代化,年轻人正在忘却“和”文化。为了追回人们的记忆,这款三弦游戏诞生了。这次将介绍基本的玩法和系统。

三味线BROTHER
■制作公司:KATO
■游戏类型:三味线SIMULATION
■操作方法:3个指位置+弹弦子
■发卖日:7月预定
■三味线:未明



樱花乱舞时分,不随纷落花瓣翩翩起舞岂非憾事!洋溢着高昂的和风式演出描绘了古时日本人英俊潇洒的一面。



看这首曲子！独特的编曲在这里集结！从情哥哥到靓妹妹都收录在内。





瞄——！俺们兄弟二人出道啦！别看只是占据了游戏厅里一个小角落而已，不过将来一定会发迹哟！



被亲人骂作邪道，承受着“三弦与猫不得入内”的辛酸……。长期的地下活动终于结束了，这回我们三弦兄弟总算熬出头了。



可是老哥！虽说三弦是乐器之王，可那早是过去的事了。现代人会弹吗？我很担心啊，要是没人玩多栽面儿啊！



有集结了现代超技术的机体作保证,甭管男女老少都能演奏出华丽的曲子来!人气爆发，一弹必中,千客万来,日本传统!



哈哈，一度非常时髦的和风总算也有抬头的日子了！对了， 老弟，咱们当年那首不知天高地厚的“出道”曲目有没有被收录到里面呢……？



放心吧老哥,这儿不是曲目单嘛!让俺看看咱们的出道曲在哪儿。哟，在最底下哪——“太郎之歌”、“樱花赞”都有啊！



哇塞！有就好，有就好！里面有“三弦兄弟欣赏模式”，还有咱们的歌词哪！看来搞个红白歌合战也不成问题啦！

一目了然!! 玩法解说

“三弦兄弟”这游戏的玩法非常简单明快！游戏者只要配合音乐,照着屏幕中上、中、下段的游标,不断地“弹弦子”就行了！（半身不遂…）





看准游标打出连续技，升华后画面上的天晴槽就会上升。演奏结束后如果获得5段评价就能挑战下个曲子！

3D格斗之VF水平测试



说明

虚心总结永远是进步的前提，测试出来的数字对其他人毫无意义，只对你自己有重要的帮助。因此我相信大家在做这个测试的时候必然会抱着诚实严格的态度去做的。

每道题都为1分，特别注明的除外（后面标上数字的即为此题得分），总分100，看看大家能得多少分吧。

我自己做出来只有33分，正好和我奇差无比的菜鸟水平相符，一点都不错……

文/Silence

一、心态篇

1.是否觉得VF值得占用你大量的业余时间，甚至不惜影响其他兴趣活动?

2.与一局胜局相比，是否觉得让自己学到更多东西的败局对自己更重要?（2）

3.在连续输给同一个对手多局的时候，能否保持平稳的心态，不急不躁?

4.面对一个比你弱很多的对手时，能否做到不对其进行戏弄，观察任何一个人身上的闪光点?

5.在遇到打法比较无赖的对手而无法取胜时，能否做到从自己身上总结原因找到更好的对付方法?

6.在街机厅或其他公开场合，在身后有人等着切磋的时候，能否做到输了一局便下，冷静观察对手再度上前挑战?

7.当选用的角色遇到很严重的瓶颈时，能否做到继续苦心研究而不是马上更换自己认为性能强的角色?（2）

8.在超过一年以上的练习切磋之后，水平仍然有限，是否能做到永不气馁，坚持不懈?

9.在一个环境之中，除了努力变强的意志以外，是否希望出现更多比自己更强的对手，而不是奢望不成熟的“无敌”?（2）

10.参加比赛的时候，是否希望第一轮遇上的是和自己相当甚至更强的对手?

二、对战心理篇

11.是否能做到有意识的针对对手进行战术的变化，而不是重复自己惯用的几套套路?（3）

12.能否做到在一局之内观察出对手较为明显的缺点，并在下一局针对进行攻击?

13.在对手频繁使用相同套路而使自己严重受挫，能否冷静寻找突破口，而不是同样用自己最常用的套路去“打击报复”?

14.能否做到尽量减少意图不明确的出招?（2）

15.是否同意“没有明确意图的出招即便命中对方也不是好招”的观点?



16.当自己使出投确定招而被防住以后，是否能根据对手情况灵活采取解投手段，而不是不顾一切的拆投或闪避投拔?

17.当不明确对手下一时间的行动时，是否能根据减低风险系数的原则，相对于站立状态，更偏向于下蹲状态?（2）

18.是否能掌握自己后退或侧闪的时机，而不是不顾一切，甚至在有利状态也拼命后退或频繁侧闪?（2）

19.是否掌握一定的诱惑对方重复自己不利习惯的方法?

20.在连续用两到三个同样的下段攻击命中对方，是否能根据对手情况灵活改变下一轮攻势，而不是肯定用中段技去攻击对方?

21.当自己血格所剩不多的时候，能否做到更加冷静和坚固的防守，而不是不顾一切的用大招企图一发逆转?（2）

22.当对手血格仅有一丝的情况下，是否能做到更为谨慎的出招，而不是模式化的用下段的小招或2p“碰运气”?（2）

23.在版边，用影丸在出现投机会时，是否能清醒的意识到用其他方向的投成功率更高，而不是立即就想着用弧延落让对方出场?

24.在自己不利和难以寻找到突破口的时候，是否能做到用多种腾挪手段减低不利，而不是不顾一切的乱点2p?（3）

25.在被对手打出excellent时，是否能意识到这是一个在下一局能让对手重复自己习惯的机会，而不是气急败坏的想同样打出一个excellent来还以颜色?

三、技战术篇

26.是否能做到实战中自己使用角色的所有出招达到99%以上的成功率?（3）

27.是否清楚掌握自己所用角色打击技的属性判别（即投确定和打击确定或有利还是不利）?（3）

28.是否能掌握每一招浮空技后，对不同的重量级都能准确无误的使用出威力最大的combo?（4）

29.是否能在对战中准确无误的判断脚位来区别使用连续技?（2）

30.是否在每一招命中对手时，清楚观察是白光（普通命中）还是黄光（counter），并进行针对性的追加?（3）

31.是否永远都能第一时间并且没有失误的使用出简化出招（即用33代替下蹲如白虎之类的招式）?（2）

32.是否掌握自己使用角色投技被拆投之后的状况，并且有时利用这种状态在版边故意引诱对手拆某一投而让其出场?

33.是否掌握多达三十二种起身攻击的各自属性（半回旋、全回旋还是直线技；是投确定还是打击确定）?（2）

34.是否掌握在侧闪失败时利用33抵消的技术?（3）

35.是否掌握至少两个以上的闪避投拔?（3）

36.是否能成功摇开大部分的晃把状态?（3）

37.是否能熟练掌握受身并且明确每一种受身状态的有利不利点?（2）

38.是否掌握对所有角色特殊投技的拆解方法（比如布拉德、日首钢以及wolf的抓取动作、vanessa的“骑马投”、结成和lion的牵引投，所有角色的压制投）?（3）

39.是否能目押并用站立p或蹲p来打掉对手的抓投?（2）

40.是否掌握所有其他角色大部分的投确定技?（3）

41.是否掌握所有其他角色主力技的技后状态（投确定或打击确定）?（3）

42.是否清楚的知道每一个角色所有投技的出招指令并进行拆投?（3）

43.是否掌握和所有角色对战时主要的闪避方向?（3）

44.是否明确所有角色基本的破招的打击技（例如影丸破上段的风闪刃3p之类）?

45.是否掌握瞬间下蹲起立的“无敌挡”技术?（2）

46.是否能毫无障碍的快速蹲退，并在对手出招硬直时间内迅速蹲进进行投或打击技?

47.是否能在用中段将对手打出晃把时，第一时间前冲进行投或中段的二择?

48.是否明确掌握墙壁前将对手打出晃把的技巧和墙壁连续连技?

49.是否掌握用超过21的判定的招打破对手的起身攻击?

50.是否懂得收招之后的多种攻击手段，而不是机械的在收招后必然用投?

51.是否掌握至少一种以上的其他投拔方法（比如打击投拔、返技投拔、受身投拔）?

52.是否掌握自己使用角色对其他角色大量的限定连技或限定技巧?

53.是否掌握至少三种以上在对手用2p进行连续封招时的应付方法?

54.是否能目押防住一切能够目押的下段技（比如结成的搜下和大部分角色的下段回旋）?

55.是否能用2p、闪避或其他方法来中断其他所有角色的连携招数（比如针对捷克的p+kk4，应该在防住第一式后瞬间下蹲，并在其后撤瞬间用投技中止其后退动作）?（2）

实力，还要运气？

PSP与任天堂掌机之战双方都在秣兵厉马，摩拳擦掌，准备一年半以后正式开打。决定双方胜负的因素很多，大的讲，机的性能、外形设计、价格、软件配合、行销策划……小的方面说，甚至手柄按键设计有一点不舒服，不美观都会遭来灭顶之灾。所以PSP和GBA的较量是全方位的。不仅是一台机器的较量，也是两个公司之间的较量。说到底，比如是综合实力。但实力强的方面就一定获胜吗？

不一定！除实力以外，往往还要有一点运气。

这运气，就是必然之外的偶然性。

两年前，世嘉危机，见到日本最著名杂志《FAM1画》版权宝课长未子小姐。谈及世嘉前途不看好时，未子小组淡淡地说：游戏业很特殊，有点像赌博，有时候一、两个软件就决定一个公司的兴衰。

这给作者很深的印象。

日本游戏公司老板都感叹每年几千部游戏，真正畅销的不过十几部，几十部。老山内却说：“比赌博概率要高得多”。

注意，他也用了“赌博”二字。

既然有赌博意思，那运气就少不了。

像世嘉，多少就有点“点儿背”。89年任天堂首推GAME BO1，次年世嘉就推出性能明显强于GB的GAME GEAR，双方至少是有的一拼。不料任天堂突然起诉GC首发软件“俄罗斯方块”侵权。诉讼下来，法院判世嘉败诉并要求收回已发售的GG版“俄罗斯方块”，使任天堂得以独占。几年后世嘉老板中山隼雄仍旧心怀怨恨地说：“如果世嘉能发售俄罗斯方块，鹿死谁手还不好说”。他并且断言：“俄罗斯方块今后不会再有了”。日本著名游戏评论家平林久和在评论GB独霸市场原因时也特别提到“俄罗斯方块”借时代的潮流而畅销一时。

凭一个软件而打垮对手没有一点运气是不行的。

次世代主机推出，任天堂落于后手。N64半死不活，GBC手掌机性能与次世代主机无法相比，眼看着没戏。97年忽然任天堂推出“口袋妖怪”风靡全球，那势头比“俄罗斯方块”还猛。除游戏爆卖外，广告收入惊人、玩具、动画、服饰……甚至皮卡丘的形式都喷在飞机机身上，俄罗斯方块岂能望期项背。

小小“口袋妖怪”救了手掌机，也救了百年老铺任天堂。

试想一下，如果没有“口袋妖怪”，不敢想，无法想。

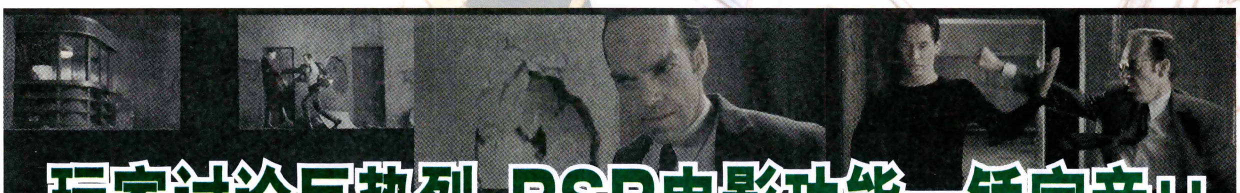
你不能不服任天堂的运气好。

其实，何止是游戏业，哪家企业不需要点运气，哪个人不需要点运气？以图书为例，有所谓2：6：2，即十本图书中，有两本畅销，6本平平，2本赔钱，这已经是很有经验的编辑和出版社了。有些人甚至认为1：8：1已经不错了。但究竟哪本是畅销书，天知道。

那么运气不好怎么办？那也好办，引用龙哥一句话：

“点儿背，你不能怨社会；命苦，你不能怨政府”。

■文/密斯托史密斯



天语：此处是DVDRIP抓屏MPEG-4，以后PSP就能看电影玩游戏两不误了。

玩家讨论巨热烈，PSP电影功能一锤定音！！

●6969783(Jason) 13:39:55
我认为psp的显示和控制一定是分开的啦，但是更绝的应该是将显示的屏幕做成眼镜状的，半透明，或者一片眼镜是显示屏。那才绝呢！

●6969783:其实现在已经可以使用蓝牙通讯啦，也许控制器和主机也可以使用这种方式的。但是惟一的问题是电池使用时间太短。

●156622135(心の梦哲雨) 13:44:05
不一定能打败任天堂。

●56622135:我觉得PSP的外观应该是一体的，否则就谈不上便携。

●156622135:价钱不会便宜，超出2000元就很难接受了。

●6969783:估计一定会是的。

●70309458(逆袭のシャア) 13:50:02
偶最多吃一个月方便面吧。

●154266400(希望·旅立) 21:44:41
我觉得还是GBASP好。

●天师吗？我是索尼的忠实支持者。因为正上大学，经常住校，所以一直没有自己的主机，只能抱着掌机体验游戏的快乐。因此也就被迫加入到任氏的阵营里了，呵呵。现在索尼有了自己的掌机，虽说还要等一年半，有些着急，但毕竟按照咱北京人的话说总算有个盼了。而且功能又如此强大。我一直想有个随身的可视播放器，可是无论是可视VCD还是DVD都太贵了，松下的还要5000元以上呢，上学的我肯定负担不起啊，后来听说直到出现GBA的烧录卡，本以为能够满足自己的愿望了，但毕竟容量有限啊，不够爽快。现在终于有了SONY来和任天堂竞争了，有竞争才会有更高的品质嘛，我对任天堂最大的不满在于当初夏普绝对有实力给掌机做出背光功能来，就是因为任天堂为了节约成本而不顾玩家的眼睛，后来任天堂虽然用松下做显示屏了，但事实证明必须使掌机能够像手机一样在晚上也能方便的使用。可任天堂还是为了节约成本而采用了前光设计，不过有了总比没有好。我认为GBASP之所以能够省电除了其本身硬件需求低外，还有松下的贡献，松下的随身听就是以省电著名的，一节口香糖电池能够支持140个小时（官方说明书记载）是很恐怖的，对于使用WALKMAN的我来说，这是周围很多松下随身听的使用者引以为傲的事，可是我相信SONY也有这个技术和能力的，不错正像我们估计的那样，这只不过需要时间。我相信SONY，我崇拜SONY。不好意思，一不留神加入个人感情了。总地来说我相信SONY在掌机业会成功的，就像她在唱片业和家用游戏业上一样，感谢天师看完我的唠叨，呵呵，祝我们的电软越办越好，我将会一如既往的和其他玩家一起支持你们的。

——在群的论坛看见某人说PSP肯定输给GBA，大家怎么看啊？

●46952659(辛八):晕~

●34925951(紫月):反正胜算不大。

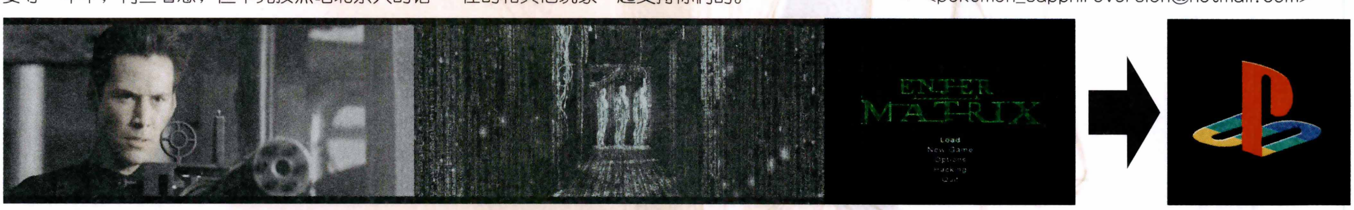
●147898722(悲伤的鬼武者):不，会赢GBA，但赢不了GBA2。

●86395162(Duo.J) 22:46:37
大家认为PSP应该会和PS2联动呢，还是PS3？

●147898722:应该都可以~！PS3肯定兼容PS2。

●46952659(辛八):可能与我的虚荣心有关把，如果在公车上玩PSP版实况，把声音开至最大，那感觉~一个字爽~我很BT吧~

●天师：我个人认为PSP很难与GB系列抗衡，游戏机是用来休闲的，GB系列有相当多的经典游戏，大部分是任氏的，在这方面GB很占优势，机能好管什么用呢？游戏才重要！PSP开始只会把PS2上的好游戏移植吧？要是这样，不如在家玩PS2，还有，在PSP上看电影听MP3，歇了吧，老老实实在家享受家庭影院快感与电脑的神奇，何必强求于掌机呢？再说也不必担心耗电。再者说了，PSP的价格又是哪个正常人能接受的呢？还防盗版，我晕，又得狂废钱，有必要吗？毕竟除游戏外还有其他事要做，体会游戏的乐趣就已足够！"潘 登"
<pokemon_sapphireversion@hotmail.com>



uni41@sohu.com　QQ群组号：753509　欢迎玩家参与PSP的讨论。天语开设了无需验证的QQ群组，你的话会登在杂志上。

谨以此盘献给那些15年来一直热爱街霸的人们



CD曲目

1. JAZZY-NYC
[latin mix]
2. LEAVE ALONE
[rare]
3. CROWDED STREET
[midnight ver]
4. SHARP EYES
[for dancers]
5. GOOD FIGHTER
[bliriant mix]
6. TOMBOY
[huge side]
7. GET ON ATRAIN
[backing repeat]
8. CAVE MAN
[odd note]
9. THE JUDGMENT DAY
[heavy tone]
10. JAZZY-NYC
[light edit]
11. GOOD FIGHTER
[2nd edit]
12. JAZZY-NYC
[NY house mix]
13. LEAVE ALONE
[UK house mix]
14. SHARP EYES
[piano melo version]
15. NILE
[drum&bass mix]



街霸3音乐精选集

CAPCOM的经典格斗游戏街霸系列可以说是家喻户晓，特别是街霸3的三部作品更是代表了街霸的巅峰水平。但是国内的很多玩家只能在DC上体验到街霸3的魅力，而认真欣赏过里面那富有激情的BGM的玩家就更少了。本期电软为大家献上街霸3音乐精选集，里面收录了游戏中最优秀的背景音乐，大多数都经过著名乐团混音制作，能给大家带来一种源于游戏但不同于游戏的全新体验。本CD也是电软纪念街霸诞生15周年活动的重要部分，希望大家听过之后能找回当年街霸的感觉。

GBA画面较暗的第三方解决方案

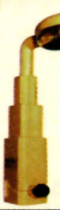
GBA自发售以来获得了一致的好评，但其画面过暗的问题却始终成为玩家最大的心病。GBA显示屏是长61.2mm×宽40.8mm的反射型TFT彩色液晶显示屏，解像度为240×160，同显32,000色.GBASP的屏幕大小和GBA的一样，不同之处就在于GBASP加上了背光装置，采用背光装置后的GBASP后，制作成本将大大提升并且将使得电池使用寿命大幅降低,这对于中国广大的GBA玩家来说，GBASP并不是最理想的。

为了让旧版的GBA用户能获得更好的游戏视觉效果，北通电子推出了第3方解决方案，为老版的GBA玩家带来了福音：北通GBA外置照明配件系列。



北通GBA外置照明配件系列推介

北通 伸缩照明灯 FLEX LIGHT

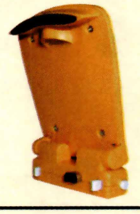


BTP-A511

- 可上下三段调节，可90度水平调节，灯头可120度调节
- 采用低功耗的(25毫安)LED白光照明灯两节普通电池约可使用20小时

照明效果：★★★★
放大效果：
便携程度：★★★★★
整合功能：★

北通 无级翻盖灯 BETOP LIGHT

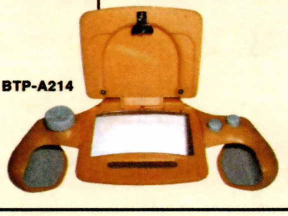


BTP-A515

- 采用低功耗的(25毫安)LED白光照明灯两节普通电池约可使用20小时
- 有效范围内任意调节照射角度
- 镜面保护

照明效果：★★★★
放大效果：
便携程度：★★★★
整合功能：★★

北通 4合1握杆 4 IN 1 OPERATION CONTROLLER

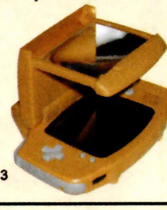


BTP-A214

- 增加手感 遮挡阳光
- 图像放大
- 采用低功耗的(25毫安)LED白光照明灯，两节普通电池约可使用20小时

照明效果：★★★★
放大效果：★★★★
便携程度：★★
整合功能：★★★★★

北通 护视宝 BETOP MAGNIFER



BTP-A313

- 照明效果好,采用双低功耗LED白光灯
- 带抽拉式放大镜
- 有效保护镜面
- 2节普通电池可使用9－10小时

照明效果：★★★★★
放大效果：★★★★★
便携程度：★★★
整合功能：★★★★

北通电子有限公司 http：//www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司：020-81010931 北京分公司：010-85634083 上海分公司：021-62052398
（注：详细资料请浏览北通网站）

更多优惠 更多惊喜 就在博凯利欣

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

款款带给您心动的感觉

本公司宗旨：我们不追求最低的价格，只追求更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器　1700
微软128位X－BOX套餐：主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张　1950
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线）　450
PSONE：袖珍游戏机套餐：主机＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏（自选）　650
PS2代游戏机套餐：39001型/39000型/30006型/39007型/30001型＋原装震动手柄×2＋原8MB记忆卡＋大电源＋AV线＋原支架＋PS2端子线＋完美直读（无须引盘）＋PS2原装包＋20款游戏自选　2050/1980/1850/1750/1650
PS2代游戏机原配：39000型/30006型/30001型＋原装震动手柄＋电源线＋AV线+完美直读（无需引盘）　1550/1500/1480
PS2代3色限定版主机39000型(原配振动手柄＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋大电源＋AV线＋完美直读+20款游戏）颜色：银色、蓝色、粉色　2150
PS2代新款50000型主机(原配振动手柄＋硬盘＋大电源＋8MB记忆卡＋支架＋摇控器＋AV线+完美直读（无需引盘）＋20款游戏）　2080
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选）　680/630/580/550
任天堂：NGC主机＋原手柄＋AV线＋电源线+NGC（正版自选1张）　1530

GB GBA 单机

GBASP主机＋(GBA卡价值200元内＋GBA电源)　750　颜色：银色、蓝色、黑色(可折叠液晶版)
GBASP皮卡丘限定版主机+(GBA卡价值200元内＋GBA电源)　950　颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）紫色、蓝色　630
GBA32位手掌机（原配）颜色：蓝透/蓝/紫/粉透　420
GBA32位纪念版（SNK）＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 黑/桔黄　600
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透　530
GBA2003皮卡丘限定版＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 银/金　610
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数　350/200/165
GBA套餐：GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选　650
GB套餐：GB厚机套餐：厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　220
GB薄机套餐：薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　240
GB彩机套餐：彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　430
GB数码超薄手掌机＋送GB卡80元内自选　260

本公司高价回收各种二手机游戏机，按本区价60%－70%回收外地玩友可寄机回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

（本公司所售PS2主机均是原装对号机保证质量）

主机50元/台　GB机20/台　GB套机30元/套　快件邮费

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡购买任何一款X－BOX、PS、DC、PS2、主机者均送日本哈罗复读机一部、高达各种人物造型1个，会员卡一张可自选，数量有限，送完为止。
凡购买任何一款GBA、GB主机及套餐者均送太8、铁拳高达人物模型、太8手表一个、世界杯足球玩偶、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

二手机自选区

PS2套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读(无需引盘)＋电源＋AV线＋20款游戏自选　1200　型号：30001/30002/39000
九成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）　410　型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）　350　型号：7000/5501/7001
七成新PS机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）　315　型号：5500/7002/9003
SS主机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选　260/320
DC主机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）　450/380/350
PSONE机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选　400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内　400元　超任一体机(送游戏)＋双手柄＋电源　320
世嘉16位手掌机加送两盘卡：300元　NGP彩机＋送两盘卡　220元　WSC手掌机＋送卡2盘　250
NGC主机+手柄+电源+AV线+记忆卡＋正版碟两张　980元　GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选　280/130/110/230

主机50元/台　GB机20/台　快件邮费

凡购买任何一款二手主机者均送世界杯足球明星玩偶一个、太8腰表、挂表、项链、戒指一个、会员卡一张可自选数量有限送完为止。

新产品

快件20元邮费

A、GBA专用录放机：可以实现普通录音式或者能过AV线材连接收音机或者其它音乐节目不仅可以录制自己喜欢的音乐，还可以随时随地卡拉OK，快享受一下新产品给你带来的快乐吧！颜色：黑色/银色　180
B、SongPropcayer：玩家可以使用GBA或GBC来播放MP3、WMV音乐；播放的时侯还会在GBA、GBC的屏幕上显示画面。该硬件还支持文本、图片等格式。这样让拥有GB彩机的玩家也可享受到播放MP3音乐的乐趣了！　210
C、PS2无线摇控震动手柄(磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感）　230
D、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3+MP4＋双手柄+AV线电源＋送20款游戏(可对应所有PS游戏)　480
E、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）　750
F、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！　220
G、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）　90
H、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求　150
I、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲　160
J、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。　160
K、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏　120
L、GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现　32M/170；64M/220
M、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）　350/550
N、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣）　280
O、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力　180
P、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机　300
Q、VCD+MP3+CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）　385
R、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色　380
S、GBA128M可录机可录卡：自带时钟、年历为您刻录游戏提供方便更快捷的游戏方式　450

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

快件邮费每件20元／慢件10元

X-BOX原震动手柄	160	DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40	PSONE液晶屏放大镜	55	PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50	GBA夜用灯/背光灯	20/30
X-BOX摇控器	220	DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40	PSONE旅行充电电源	150	PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50	GBA后盖/放大镜	15/17
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50	DC万用金手指盘/开机盘	35/20	PSONE VCD卡	180	PS2原装光头	280	GBA旅行充电电源/充电器	35/25
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35	DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBASP锂电充电器	60	GBA手柄式器甲	30
DC原装记忆卡（带屏幕）	60	DC原装键盘/鼠标	73/42	PS2原装震动手柄	150	GBASP超强耳机/保护镜面	30/20	GBA耳机＋遥杆＋镜面	30
DC震动卡 组装/原装	22/73	DC振动光枪	72	PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	120/40	GBASP万用包/对战线	30/20	GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
DC4M带屏幕记忆卡	60	DC原装光头	120	PS2 8M记忆/原装包	150/90	GBA彩色手机壳	50	GBA耳机＋收音机	30
DCVGA/万用VGA	39/200	DC制转/PS制转	30/35	PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120	GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80	GB万用对战线/放大镜/夜用灯/贴膜	10/15/10/8
DC用PS模拟器(DC上可玩PS游戏)	80	PS原装光头	150	PS2 太10支架	50	GBA万用振动护腕/彩色机壳	60/50	GB彩/薄/厚电源/GB彩/薄/机壳	8/15
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25	PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30	PS2 遥控器、原装光枪	60/150	GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45	GB彩/薄/笔式充电器/把式充电器	25/30
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	55	PS 120格记忆卡	45	PS2 打鼓器	180	GBA车载充电器	40	GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	60/25
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30	PS原装液晶记忆卡	85	PS2 S端子线/原VGA	150/80	GBA透明皮套/对战线	10/15	PS2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150	PSONE彩色液晶显示屏（全制式）7.2寸	580	PS2超任模拟器(可在PS2上玩超任游戏)	40	GBA镜面/摇杆	10/10	GBA攻略全书(并附送游戏金手指)	40

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或太8原声CD一张，数量有限送完为止。

CBA单卡区

快件邮费每件20元／慢件10元

GBA世嘉四合一	70	GBA沉默遗迹（中/日）	85	GBA口袋妖怪(红宝石中文)	90	GBA沉默阻击手（PS版）	75	GBA纯情房东俏房客	75	GBA生化危机PS版	95	GBA美少女麻将	75
GBA大金刚	60	GBA光明之魂2	90	GBA口袋妖怪翡翠中文	90	GBA坏瓦里奥/3	65/70	GBA铁拳A	75	GBA星际争霸	70	GBA棋魂	75
GBA火影忍者	70	GBA三国无双2(PS2版)	80	GBA真女神转生光之书/暗之书	75	GBA魔法假期中/日	85/70	GBA高达战记	95	GBA樱花大战	80	GBA古惑狼PS版	75
GBA航空管制中文	70	GBA指环王/指环王2	75/95	GBA超级机器人大战OE/中文	70/80	GBA索尼克1/2	70/80	GBA风之克罗诺亚1/2/3	60/85/70	GBA 皇牌空战（PS）	80	GBAJ联盟创造球会2/A	85/75
GBA宿命传说PS版	75	GBA黄金太阳2/中文	110/150	GBA超时空要塞(PS版)	80	GBA星之海洋	70	GBA梦幻之星中文	90	GBA牧场物语2	80	GBA钻地小子A	75
GBA鬼武者战略版	80	GBA口袋妖怪(蓝宝石时钟中文)	90	GBA梦幻模拟战（PS版）	85	GBA马里奥赛车/V拉力3	60/60	GBA太阁立志传	80	GBA封神演义PS版	80	GBA玛丽2代/3代/4代	45/50/55
GBA怪物之门封印开启	75	GBA口袋妖怪(红宝石时钟中文)	90	GBA魂斗罗（PS2版）	80	GBA机器人大战R（中/日）	80/75	GBA实况62002最终版（PS2版）	88	GBA红色警戒PS版	85	GBA星球大战	70
GBA魔法王国大冒险	68	GBA荣誉勋章	65	GBA黑色细胞ZERO	75	GBA机器人大战A（中/日）	65/60	GBA洛克人2 EXE3	75	GBA超魔界村R	60	GBA漫画家物语	80
GBA烈火之剑	95	GBA数码宝贝中文	75	GBA陆行鸟（PS版）	70	GBA游戏王7－决斗都市传说	95	GBA胜利十一人(PS)/2002	68/75	GBA火焰纹章（中/日）	95/85	GBA鬼眼狂刀	70
GBA合金装备(PS2)	80	GBA古墓丽影中文/古墓丽影(PS版)	80/75	GBA黄金太阳(中/日)	75/65	GBA口袋数码暴龙蓝宝石(中)	90	GBA街霸3 /街霸EX	80/68	GBA天使之翼	85	GBA萨尔达	70
GBA分裂细胞	80	GBA最终幻想战略版	85	GBA皇家骑士团(中/日)	80/65	GBA口袋数码暴龙红宝石(中)	90	GBA心跳回忆2	80	GBA恐龙危机	85	GBA超级忍(PS2版)	80
GBA疯狂出租车(PS2)	80	GBAEX新皿/拳皇/拳皇2	63/68/70	GBA恶魔城(中/日)	65/60	GBA核金弹头EX PS版	65	GBA梦幻迷宫2	80	GBA GT2（PS版）	70	GBAFIFA2003足球	75
GBA勇者斗恶龙怪兽篇	80	GBA口袋妖怪（蓝宝石版）	80	GBA恶魔城2中/3中/日	80/70	GBA光明之魂中/日	80/70	GBA美少女麻将中文	80	GBA彩虹6号	85	GBASEGA拉力3	68
GBA007明日帝国PS2版	75	GBA口袋妖怪（红宝石版）	80	GBA快打旋风1/2	60/70	GBA鲁娜传奇(PS版)/中	70/80	GBA梦幻世界杯	85	GBA大航海PS版	90	GBANBA2003	70
GBA烈火徽章	80	GBA口袋妖怪(蓝宝石中文)	90	GBA三国志（霸王大陆中文FC）	70	GBA幻想水浒传	68	GBA特鲁尼克大冒险2/中文	75/75	GBA实况足球6 PS2版	88	GBA真人快打4PS版	70

合卡自选区

AK001：玛莉A、快打旋风、洛克人2、索尼克……90
AK010：拳皇EX、铁拳A、尖端GTA、实况足球、街霸2……130
AK007：机器人大战A中文、恶魔城中文、三国志中文、合金弹头、哈利波特中文……180
AK009：V拉力3、GT2、恶魔城2、实况6、黄金太阳中文、玛莉2代……180
AK103：光明之魂、超魔界村、天使之翼、机器人大战R、拳皇RX、2002世界杯……185
AK106：魔法假期中文、皇家骑士团中文、龙战士2、街霸EX、胜利十一人……160
AK108：火焰纹章、拳皇、风之克罗诺亚、生化危机、恐龙危机……185
AK201：梦幻之星、铁拳A、星际争霸、红色警戒、彩虹6号……150
AK205：光明之魂中文、沙罗曼蛇、纯情房东俏房客、实况6、街霸3……150
AK208：口袋怪物、游戏王7、寂静岭、机器A中文、死亡之屋弹珠台……165

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文……50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌篮高手、恶魔城、核金弹头……50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）……55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、孤岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

GB合卡自选区

黄金太阳1中文	40	大航海时代4中文	26	生化危机2中文	42	金庸群侠传中文	50	樱花大战2中文	60	数码暴龙水晶3中文	45	大金钢6中文	50	太空战士X	55	笑傲三国中文	55
黄金太阳2中文	60	天诛4中文（PS版）	60	生化危机3中文	43	勇者1＋2中文	27	合金弹头2002中文	45	心跳回忆2中文	45	实况足球2002	30	口袋妖怪红宝石	50	007明日帝国	40
古 墓丽影2中文	50	三国霸王大陆（FC版）	30	孤岛冒险4中文	45	精灵王妃传中文(网络)	70	帝国时代中文	50	心跳回忆（文艺体育）	36	射雕英雄传中文	29	口袋妖怪蓝宝石	50	光明之魂中文(GBA版)	56
超级机器人大战X	55	核金装备（PS版）	40	卧虎藏龙中文	53	七龙珠2002中文	50	盟军敢死队中文	40	幻想传说中文	30	格斗王2002中文	37	火焰文章中文(GBA版)	80		
机器人大战A中文	43	口袋水晶中文2时钟	29	牧场物语4/5中文	45	真三国无双2中文	60	星之海洋中文	27	幻想水浒传中文	60	2002灌篮高手（PS）	35	机器人大战R2代	55	特种部队A－计划	43

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元/盘。

PS2二手正版交换区

FF X 国际版	160	FF X－2	200	超级忍	160	三国无双3	150	宿命传说2	135	决战2	180
王国之心最终版	120	实况6最终版	120	铁拳4	110	皇牌空战4	115	机器人大战a	180	机器人大战a	165
三国无双猛将传	150	魔颤2	260	鬼武者2	130	混沌军势	165	SD高达G世纪NEO	160	寂静岭2	160
核金装备	180	装甲核心3	130	ICO中文版	120	生化4	155	天诛3	180	星海传说3	195

本公司限有PS2二手正版软件可以，以旧换旧，手续费50元/每件，快件邮费20元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱　收款人：北京博凯利欣公司　邮编：100053　邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）

邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599　地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明：因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

广告速递

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个

河南闯关族电子电玩商行



网上查询与购物请登陆：www.chuangguanzu.com EMAIL: geqian@chuangguanzu.com

特好消息：为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，暑假期间作如下活动 一：邮购本公司产品者可免费获得会员卡一张参加积分抽奖。二：让利酬宾活动，凡持会员卡的客户活动期间，购买主机均可享受进价。三：每日前十位消费者在享受特惠价同时，获得精美礼品一份。

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号
收款人：葛谦　邮购热线：0371-3924564　邮编：450002

优惠套餐

PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环型发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架，仅售2150元
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线，仅售2050元EZFLASH热卖中
GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款，仅售580元。　邮费30元

主机量贩区

PS2-30006R型、30007R型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1750元 邮费50元
PS2-39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1750元 邮费50元
PSone 102/101/103/100（主机、原装白振、电源、AV线） 550元 邮费30元
手掌机：GBASP/GBA/超薄GB 850/530/200元 邮费30元
X-BOX（主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV线） 2050元 邮费50元
NGC主机、原装手柄 1200元 邮费50元 智慧宝盒烧录器128M 190元 64M 160元 邮费30元
奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300元（带邮费）
大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购
EZ128M卡+烧录器 480元（免邮费） EZ256M卡+烧录器 680元（免邮费）
本公司独自研发便携式液晶显示器，第三代现已上市！质优价廉！欢迎选购或查询，诚证各地代理商。



■ 河南闯关族已取得外姓科技GB机及游戏卡河南总代理资格
产品质优价廉，实行三包，省内代理正在招商欢迎加盟 加盟
热线：0371-6967363
■ PS二手机 9002 9003/7501 530元/450元 主机 双手柄 AV线 电源 直读7000/5000 380元

闯关族比例模型工作室现已对外开放，望广大模型爱好者给予支持
地址：纬五路11号水利厅大门口闯关族鑫隆商行 电话：0371-5942030



GBA卡

恶魔城晓月圆舞曲(中)	45	决战三国(中)	56	鬼眼狂刀	40	麻将风云(中)	40	星之卡比	40	金手指	120元	机斗忍者大战(过关)	40	GT	25	索尼克	40
分裂细胞	40	大金刚(过关)	40	古墓丽影(中)	40	海底冒险(过关)	40	换装迷宫II	40	V拉力3	25	玛莉兄弟1/2	25	GTA	40	特鲁尼克	40
舞姿之刃	40	瓦利奥制造	38	荣誉勋章	40	电梯大行动(中)	40	神枪手 40光明之魂(中)	40	少年街霸3	40	快打旋风	25	变形侠医(过关)	40	机器人大战A(中)	40
天下统一	28	007夜火	40	幻想传奇	40	危险地带	25	太空战士	83	恶魔城1.2(中)	40	风之少年	25	沙罗曼蛇	25	游戏王5/7	40/85
弹珠台	40	勇者斗恶龙(旅团之心)	40	银河之星(中)	45	金太郎复仇(中)	40	黄金太阳2	83	成龙	25	东尼滑板	40	拳皇EX1.2	40	哈里波特1.2	40
GBA牧场物语	40	李小龙	40	疯狂的士	40	银河战士(中)	40	机器人大战R (中)	40	实况6	40	黄金太阳(中)	40	铁拳	40	GBA卡带邮费10元	
忍者战警	28	真·女神转生III	40	红宝石蓝宝石(中)	40	机器人大战0(中)	40	三国志(中)	40	火焰纹章	40	皇家骑士团(中)	40	街霸	40		

GB卡

射雕英雄传	45	特种部队-A计划(中)	35	水浒神兽+数码	35	拳皇99/2000/2001	20/25/30	萨尔达中	15	鬼武者(中)	25	口袋红/黄/蓝/绿	13	游戏王1/2/3/4(中)	18/30/13/25
石器时代精灵王诞生(中)	80	星之海洋(中)	36	第二/三/五次机战(中)	15	太空战士4/8/10	14/14/35	时空/大地(中)	20	超级机器人大战F(中)	15	孤岛冒险1/2(中)	13/30	邮费一盘8元	
光明之子(中)	35	仙剑奇侠传	48	生化危机(中)	35	洛克人X2	15	牧场物语1/2/3/4	14/18/18/30	坏玛莉2/3	23	红警(中)	30	每加一盘多2元	
幻想人生(中)	35	金庸群侠传	48	傲视三国(中)	25	风来西林(中/日)	45/30	三国志1/2	12	好玛莉2/3	15	鬼屋魔影(日/中)	40/48		
迷失世界(中)	35	数码水晶	18	哈里波特(中)	45	勇者斗恶龙1+2/3/4(中)	20/28/38	心跳体育/文艺	32	吞食天地3(中)	15	古墓丽影1/2(中)	30/50		
笑傲三国(中)	35	真三国无双I/II	45	拳皇96/97	11/14			真女神转生(中)	15	口袋金/银/水晶/钻石/翡翠	18	越南战役2001	38		

高达模型

PG
60625 新 1：60 PG RX-78-2 GUNDAM 790（特价）
75681 新 1：60 PG RX-178 GUNDAM MK2 980（特价） MG

MG
100 MSA-0011EXS高达 520
114215 新 MG 高达VER.KA RX-78-2 255
113781 1：100 MG MS-06F2 联邦军扎古
112818 1：100 MG 镜 GUNDAM 200
05569 1：100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240
05570 1：100 MG RX-77-2 钢加农 240
106042 1：100 MG 神 GUNDAM 200
100535 1：100 MG 闪光 GUNDAM 200
00572 1：100 MG GP-03S GUNDAM 280
109464 1：100 MG MS-06F2 扎古（新关节） 240
105273 1：35 MG 机动警察INGRAM3 240
72575 1：100 MG MS-05B 扎古1 200
48290 1:100 MG-06S夏亚专用扎古 200
77633 1:100 MG MS-07B 赖巴专用老虎 224



70068 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224
61364 1：100 MG RX-178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
48129 1：100 MG RX-78-2 GUNDAM 200
61220 1：100 MG GP-02 GUNDAM二号机 320
59766 1：100 MG GP-01FB GUNDAM一号机 240
57919 1：100 MG GP-01 GUNDAM一号机 200
77167 1：100 MG FAZZ 重装ZZGUNDAM 480
100567 1：100 MG MS-07B3 老虎改 240
78212 1：100 MG RX-93 ν GUNDAM 400
100584 1：100 MG MSA-100 百式 360
108827 1：100 MG 东方不败——师匠 GUNDAM 224
72576 1：100 MG MS-09 陆战大魔 320
76371 1：100 MG RX-79G 陆战 GUNDAM 240
74440 1：100 MG MS-09R 宇宙用大魔 320
77634 1：100 MG EZ-08 GUNDAM 240
52673 1：100 MG MSZ-006 Z GUNDAM 240
107724 1：100 MG MSZ-006C1 Z匹斯 240
52969 1：100 MG RX-78-3 GUNDAM 200

70949 1：100 MG NT-1 GUNDAM 240
71869 1：100 MG RGM-79 吉姆 200
193907 1：100 MG RGM-79G 陆战吉姆 240
104021 1：100 MG AMX-004 卡碧尼 320
71420 1：100 MG FA-178 超级GUNDAM 320
100366 1：100 MG MS-18E 京宝矾 320
119252(新) 1：100 MSM-07 魔蟹 240

HGUC
114213 1:144 HGUC PMX-003 THE-0 190
114207 1:144 HGUC FXA-05D/RX-178超级高达 160
76369 1：144 HGUC RICK DIAS 96
73329 1：144 HGUC AMX-011S扎古3改 120
74438 1：144 HGUC MSA-100 百式 120
75894 1：144 HGUC MS-07B 老虎 64
77071 1：144 HGUC RMS-106 高扎古 80
110534 1：144 HGUC RX-178 GUNDAM MK2 80
78209 1：144 HGUC MS-09 大魔 120
78213 1：144 HGUC GP-01FB GUNDAM 一号机 120

102407 1：144 HGUC RX-78-2 GUNDAM 80
103327 1：144 HGUC MSN-02 吉翁号 144
193908 1：550 HGUC GP-03D GUNDAM 武器库 120
107016 1：144 HGUC GP-03S GUNDAM 三号机 128
107720 1：144 HGUC MS-14FS 西玛专用格鲁古古 120
77635 1：144 HGUC MS-14F 绿勇士 96
73326 1：144 HGUC AMX-004 卡碧尼 120
77166 1：144 HGUC AMX-011 扎古3
56316 1：100 EW-1双头龙GUNDAM 144
57137 1：100 EW-2飞翼GUNDAM 160
57131 1：100 EW-3杜鲁基斯3 200
59767 1：100 EW-4重炮手GUNDAM 160
59769 1：100 EW-5死神GUNDAM 160
60626 1：100 EW-6沙漠GUNDAM 160
116410 1:100 高达SEED 盾高达 175
114211 1:100 高达SEED 主角专用机 160
116403 1:144 高达SEED重装高达 96
另有各种新到高达扭蛋全套12只175元免邮费，特价：1:144 GP-03D武器库 990.00元

还有大量军事模型，BB战士及MG高达因版面有限详细目录请登陆我们的网站或打电话取得详细目录，电话：0371-6996122 邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费。

各地连锁店



金林市场A2044厅闯关族模型专卖店 电话：0371-6996122 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营 电话：0371-3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371-6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具 手机：13903821775 联系人：付炎
苑陵商场一楼1559档 电话：6933721 焦水河
友爱路批发市场130号 电话：13014616604 魏潮
郑州大酒店小商品城闯关族游戏专卖 电话：6760427 联系人：丁先生
新乡：闯关族二百货二楼A区18号 电话：0373-2048332、13072656862 联系人：周鹏
周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2-1308勇乐电玩游戏专营店 电话：0394-8262203 联系人：张勇
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族 电话 0375-7895273 13071719237 联系人：李龙
安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店 电话：0372-5937633 联系人：郑先生
许昌：光明路中段附8号 闯关族游戏专营店 电话：0374-3126034 13323996936 联系人：杨国杰
邯郸：邯郸针织批发市场瑶琨游戏专卖 电话：0310-3228728 联系人：周霞
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店 电话：0375-2908152 联系人：王先生
焦作：学生路288号电玩基地 电话：0391-2934256 2935838 联系人：樊利强
开封：振河数码广场厅1付1号育隆电子(黑豹音像上楼既到) 电话：13837871684 联系人：樊建义
南阳：工贸北厅东门口闯关族 电话：0377-3155062 3301876 联系人：龚素珍
石家庄：家游游戏机闯关族专卖店石家庄市工农路581号(四十一中对面) 电话：13582167006 联系人：刘明
南京：南京市中央路47号三联电玩 电话：025-6633134 联系人：张国庆
洛阳：新亚洲商场一楼北厅闯关族专卖 电话：0379-3251127 联系人：孟凡弟
许昌许昌市天平街恒达都市花园对面卓越软件 电话：13938909123 联系人：杨大鹏

郑重承诺：阁下在闯关族及各分店所够主机均有“闯关族”明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拔打投诉电话：0371-6967363或13700881126联系　诚征各地经销商。闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号，电话：0371-3924564

专业邮购 北京信宏威达游戏集团


GBA 450元


PS2完美直读 1390元


XBOX完美直读 1600元


PSONE 430元


NGC 1350元


MP3/CD/VCD/随身听 380元

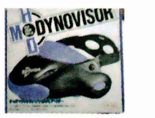

新款GBA SP 750元

GBA卡特价展卖月
套餐：邮费40元
主机20元 卡10元


GBC彩机 330元


GBA128M烧录器+卡 350元


GBA电视接收器 230元


头戴液晶显示器 880元


美版DC 620元


3D立体电子眼镜 99元


便携液晶电视 380元

CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

功能简介

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏。同类产品国际市场售499美元。

690/套（邮费40元/套）

1.数码照相机功能---60万像素，可加背景、修改
2.MP3功能---任意下载，中文显示歌名
3.掌上图书功能---图书浏览，自动翻页，任意下载
4.GB游戏功能---兼容市场上所有GB游戏
5.FC模拟器功能---自带模拟器，游戏电脑下载
6.无线收发e-mail---可插入图片
7.掌上商务通---具备掌上PDA所有功能
8.手写笔输入---中、英字体识别
9.连接手机发送自拍相片---支持彩信业务
10.WindowsCE系统---具备电脑所有功能
11.录音功能---最长储存一小时录音
12.记事本、计算器、Execl功能、换算器
13.卡拉OK 功能---合成录音，播放
14.数码摄像机功能---最大可摄录30分钟
15.电影功能---兼容MP4、MPG格式电影



信宏威达集团独家代理价



特价套餐

A：PS2套	39001+直读+双振柄+记忆卡+支架+遥控器+游戏	1570元
B：GBA套	主机+充电器+皮套+GBA卡任选一盘	500元
C：PSone套	主机+便携液晶屏+充电电池+双振柄+记忆卡+游戏	730元
D：SS套	JVC樱花限定版+双原装柄+记忆卡+加速卡+游戏	350元
GBA上网卡	内置56Kmoden，普通电话插口，任意浏览各种网页	180元

“译神”GBA中文翻译卡：内建中文翻译器，连接GBA卡，可将游戏中，日/英文即时翻译成中文！准确率98%。A11：日译中 A12：英译中 售价190元
特价产品：DC-MP4解压卡 99元、PS2原装记忆卡 128元、DC中文上网器 150元、PS2中文上网器 190元、PS2原装振柄 50元

其它

规格：12×8×3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-87251088，批发专线：13051007188
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/64M/128M内存(买卡免费赠送游戏、图书、歌曲)390/590/790元电脑读卡器190元，系统资料、游戏光盘90元随机，购买配件免邮费！
现在购买赠送如下软件：中英互译，手机号码查询，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统，税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS.

声明：本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏） 1190元　NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）1450元　SONY原装CD机200元　DC原装美版机（双原柄、记忆卡、振动包、游戏） 430元　PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 300/350/340元　GBA（送卡）370元　NGC（手柄、电源）950元　3DO（双手柄、游戏）230元　SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）290元　PC罗技方向盘 190元　GBC/GBP/ GB/ GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡） 280/120/90/220/270元　WSC/WS神奇天鹅（均送卡） 260/180元　任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机 /SNK光碟机（送所有游戏） 780/390元 /220元　DC / PS / SS拆件机 80元　PS2/PS双人震动大摇杆 90元　MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 250元　便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 290元　PSone 便携液晶屏 240元

声明：本集团新电话 010-83553588/3688（五名客服代表，8条外线，实行客户专人负责制） 原电话87251066/88继续保留一个月
汇款(寄信/货)地址：北京100077信箱5分箱 收款人：信宏威达 邮编：100077 北京购买地址：丰台区西罗园二区宝汇苑公寓22-1402(来人请预约)

网友世界
2003年上半年合订本(1)





首发 珍藏版好评如潮
两次限量加印火爆热卖中

书＋双光盘＋《E博士新解》＋独特抽奖徽标
超值定价：28.80元



《网友世界》杂志现全面征订！ 邮发代号：2-273

半月刊 定价：7.80元（含光盘）全年发行24期 总定价187.2元

订阅：全国各地邮局或直接联系本刊发行部
电话：010-88561391
传真：010-88561392

地址：北京市百万庄邮局22分箱《网友世界》杂志社
邮编：100037
E-mail:faxing@pcdiy.com.cn

网 友 因 你 存 在 世 界 唯 我 精 彩

DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

中国西南电玩第一店

夏日送好礼 活动时间：2003.4月—8月
凡一次性购买卡通书100元以上者
可获赠精美卡通、游戏手机绳壹个

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码：028-83361193
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509 电话：028-85433602
邮购查询热线：028-83414399、89010603 投诉电话：028-88069212
邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根，80元以下赠送精美小礼品一份。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

由火星电玩发起的火星联盟
倾力打造电玩+动漫航母
为你提供优质产品+服务

32开漫画书(以下书籍售价均含邮费)

BM001纯情房东俏房客	14卷/2合订本45
BM002银色舞台	12卷/2合订本44
BM003百鬼夜行抄	8卷/2合订本40
BM004天上天下	9卷/2合订本40
BM005龙狼传	28卷/4合订本80
BM006帅气女朋友	12卷/2合订本40
BM007X战记	18卷/3合订本65
BM008神风怪盗贞德	7卷/1合订本25
BM009薄荷关系	6卷/1合订本25
BM011天使红河岸	28卷/4合订本85
BM012天使禁猎区	20卷/4合订本80
BM013美少女战士	18卷/3合订本65
BM014红茶王子	17卷/3合订本65
BM015性感保镖	6卷/1合订本25
BM016恶魔爱神	4卷/1合订本25
BM017恐怖宠物店	10卷/2合订本40
BM018圣斗士星矢	28卷/4合订本100
BM019玻璃鞋之约	7卷/1合订本25
BM020火王	13卷/2合订本40
BM022湘南纯爱组	28卷/5合订本100
BM023烈火之炎	33卷/5合订本100
BM024真假朱丽叶	10卷/1合订本25
BM025神龙之迷	38卷/8合订本165
BM026香波球美女	7卷/1合订本25
BM027甜心战士F	4卷/1合订本25
BM028DNA	6卷/29合订本25
BM029失眠夜晚	6卷/1合订本25
BM031爱的历险	6卷/1合订本25
BM032就是现在	6卷/1合订本25
BM033双面小魔女	6卷/1合订本25
BM034裸足天使	6卷/1合订本25
BM035OK 女孩	7卷/1合订本25
BM036银之勇士	7卷/2合订本25
BM037思春期未满	6卷/1合订本25
BM038流濑悠宇短篇集	6卷/1合订本25
BM039金田一少年事件簿	27卷/4合订本100
BM040恋物语	13卷/2合订本45
BM041偷偷爱着你	19卷/3合订本45
BM042铳梦	12卷/2合订本45
BM043孔雀王(全传)	30卷/4合订本90
BM044婆娑罗	28卷/5合订本100
BM045七龙珠	42卷/6合订本125
Bm046龙珠续集	20卷/2合订本45
BM047鬼神童子	12卷/2合订本45
BM048猫之眼	24卷/3合订本65
BM049少年神驹	12卷/2合订本45
BM050星座宫神话	20卷/3合订本65
BM051足球小将-世青篇	18卷/3合订本65
BM052辉夜姬	19卷/3合订本68
BM053我亲爱的老公	6卷/1合订本25
BM054大国主	6卷/1合订本25
BM056人间凶器	10卷/2合订本45
BM057H2	32卷/6合订本125
BM058火鸟	18卷/3合订本65
BM059五星物语	10卷/5合订本105
BM060花冠安琪儿	7卷/1合订本25
BM061通灵王	24卷/4合订本80
BM062高达王	6卷/1合订本25
BM064无限之住人	12卷/2合订本45
BM065人形师之夜	6卷/1合订本25
BM066吸血姬美夕	10卷/2合订本45
BM067吸血姬夕维	6卷/1合订本25
BM068新吸血姬美夕	6卷/1合订本25
BM069夜叉鸦	10卷/2合订本40
BM070玩偶游戏	10卷/2合订本45
BM071火影忍者	16卷/2合订本45
BM072暗之末裔	11卷/2合订本45
BM073闪灵2人组	19卷/3合订本65
BM074东京茱丽叶	12卷/2合订本45
BM075来自远方	11卷/2合订本45
BM076麻辣老师GTO	25卷/4合订本85
BM077魔影紫光	12卷/2合订本45
BM078苍之封印	11卷/2合订本45
BM079天地无用	12卷/2合订本40
BM080水果蓝子	11卷/2合订本45
BM081战神	12卷/2合订本45
BM082月光馆物语	5卷/1合订本25
BM083圣者	6卷/1合订本25
BM085河内由佳利杰作集	36卷/6合订本125
BM086辣妹当家	10卷/2合订本40
BM087一吻定情	23卷/4合订本85
BM088冰之魔物语	20卷/3合订本65
BM089GS美神	37卷/7合订本145
BM090爱情躲猫猫	6卷/1合订本25
BM091芭蕾舞鞋	5卷/1合订本25
BM092浪客剑心	28卷/5合订本205
BM093灌篮高手番外篇	10卷/2合订本40
BM094圣子到	33卷/5合订本105
BM095魔卡少女樱	12卷/2合订本45
BM096桔子酱男孩	12卷/2合订本45
BM097功夫旋风儿	60卷/10合订本200
BM098犬夜叉	28卷/4合订本85
BM099地狱先生	31卷/6合订本120
BM100城市猎人	35卷/4合订本85
BM102I`S	15卷/3合订本60
BM103东京天使保镖	18卷/3合订本65
BM104不思义游戏	18卷/3合订本65
BM105IQ博士	18卷/2合订本45
BM106非常家庭	14卷/2合订本45
BM107乱马1/2	38卷/6合订本125
BM108梦幻妖子	14卷/2合订本45
BM109魔法骑士	6卷/1合订本25
BM110东京巴比伦	7卷/1合订本25
BM111+1为爱加油	5卷/1合订本20
BM112少女情怀总是诗	1卷/1合订本12
BM113三叶草	4卷/4合订本40
BM114快感乐园	17卷/3合订本65
BM115绝爱	16卷/3合订本60
BM116尼罗河女儿	46卷/9合订本185
BM117封神演义	23卷/4合订本80
BM118齐藤千穗短篇集	6卷/1合订本25
BM119桃花面具	6卷/1合订本25
BM120紫花情梦	6卷/1合订本25
BM122少女革命	5卷/1合订本25
BM124芭蕾娃娃	8卷/1合订本25
BM125白色圆舞曲	3卷/1合订本25
BM126她和他的故事	14卷/2合订本45
BM127KISS魔法	9卷/2合订本40
BM128新世纪福音战士	8卷/1合订本25
BM130蜡笔小新	31卷/4合订本85
BM131足球小将	21卷/5合订本100
BM132虚幻彼方	11卷/2合订本45
BM134蓝丝绒战士	8卷/1合订本30
BM136由贵香织里作品集	6卷/1合订本25
BM137人形电脑天使心	8卷/1合订本30
BM138金田一短篇集	10卷/2合订本40
BM139天之传奇(第一部)	70卷/4合订本90
BM140潮与虎	33卷/5合订本100
BM141饭坂友佳子杰作集	6卷/1合订本25
BM142亚里莎	6卷/1合订本25
BM145强殖装甲	19卷/2合订本65
BM146阳光少女	3卷/1合订本25
BM147棒球英豪	26卷/4合订本85
BM148卒业M	9卷/1合订本30
BM150公主军团	12卷/2合订本45
BM152源氏物语	12卷/2合订本45
BM153天然少年	12卷/2合订本45
BM154我们的足球场	33卷/5合订本105
BM157我爱芳邻	12卷/2合订本45
BM158烙印战士	24卷/4合订本85
BM159探侦学员Q	6卷/1合订本25
BM162暗黑破坏神	22卷/3合订本80
BM164棋魂	35卷/4合订本85
BM166怪医秦博士	22卷/4合订本85
BM169福星小子	34卷/5合订本105
BM170梦幻恋曲(高濑由香)	10卷/2合订本45
BM174溜冰娃娃	9卷/2合订本45
BM176公主新娘	11卷/2合订本45
BM177仁兽芳烈传	13卷/2合订本45
BM181恋水莲	5卷/1合订本25
BM185银河铁道999	17卷3合订本65
BM186机动警察	22卷4合订本80
BM189风魔小次郎	10卷2合订本42
BM191新无敌怪医	10卷2合订本40
BM192鲁蟒天使	14卷2合订本45
BM193妖精国骑士	35卷5合订本105
BM195蹦蹦跳跳仙太郎	21卷4合订本85
BM197近所物语(矢泽爱)	7卷/2合订本40
BM198NANA(矢泽爱)	5卷/1合订本22
BM199未完之月	8卷/1合订本25
BM200非常感应	8卷/1合订本25
BM201夜叉(吉田秋生)	10卷/2合订本40
BM203罗德斯岛战记全传	11卷/2合订本45
BM204变奏天使	12卷/2合订本45
BM206天马血族	18卷/3合订本65
BM207芳龄同盟会	7卷/1合订本25
BM210阿基拉	全8卷165
BM212人狼草纸	5卷/1合订本20
BM213地雷震(高桥努)	19卷/4合订本80
BM214出云传奇	14卷/2合订本45
BM215佛陀(手冢治虫作品)	14卷/3合订本60
BM220E级水平	3卷/1合订本20
BM221守护月天	11卷/2合订本45
BM224魔法花园(山口美由纪)	5卷/1合订本22
Bm225白龙传说	14卷/2合订本45
Bm226小类人	7卷/1合订本25
BM230超时空要塞七	8卷/1合订本30
BM232魔光迷影(赤石路代)	6卷/1合订本25
BM233王道之狗(安彦良和)	6卷/1合订本25
BM234尼禄(安彦良和)	6卷/1合订本25
BM240阿尔卑斯玫瑰	9卷/2合订本45
BM241擂台恋曲	48卷/8合订本165
BM242梦想一世情(高屋奈月)	5卷/1合订本22
BM243放电美眉(亚月亮)	5卷/1合订本25
BM245吸血游戏	12卷/2合订本45
BM247人鱼之伤	4卷/1合订本25
BM248拳皇97	52卷/2合订本40
BM250美丽的亚细亚(郑问作品)	5卷/1合订本25
BM251钢异能战士(神崎将臣)	14卷/3合订本60
BM2539号杀手	10卷/2合订本40
BM254寻找满月	4卷/1合订本20
BM2551镑的福音	3卷/1合订本22
BM256ARMS神臂	22卷/3合订本75
BM257变身小辣妹	9卷/1合订本35
BM258凡尔赛玫瑰	10卷/2合订本40
BM259奥尔佛士之窗	18卷/3合订本65
BM260安达充短篇记	8卷/1合订本25
BM261寻秦记	70卷/5合订本110
BM263魔人(大幕维人)	7卷/1合订本25
BM264合法禁约(CLAMP)	三册40
BM265拳皇2000	30卷/2合订本40
BM266灌篮高手	31卷/4合订本105
BM267幽游白书	19卷/2合订本65
BM268花音	7卷/1合订本25
BM271禁忌恋人	10卷/2合订本40
BM272猛男艺能社	10卷/2合订本40
BM273消防员的故事	18卷/3合订本65
BM274海暗月影	18卷/3合订本65
BM276月光迷情	12卷/2合订本45
BM277黄龙之耳	18卷/3合订本65
BM278秀逗魔导士	8卷/1合订本28
BM279BLACK CAT黑猫	7卷/1合订本28
BM280头文字D	24卷/4合订本90
BM281圣传	10卷/2合订本40
BM282电影少女	15卷/2合订本55
BM285流星花园	33卷/5合订本105
BM286小恐龙阿贡	7卷/1合订本30
BM289拳王2002	30卷/2合订本40
BM290拳王99	16卷/1合订本25
BM291钢(神崎将臣)	15卷/3合订本55
BM293魔法妖精(山口美由纪)	7卷/1合订本25
BM294足球风云	33卷/5合订本100
BM296魔力宝石(JUDAL)	5卷/1合订本25
BM297梦幻高手(浅田弘幸)	14卷/2合订本40
BM298西洋古董店(吉永史)	11卷/1合订本25
BM299哨声响起(通口大埔)	22卷/3合订本70
BM300花季少年(树夏实)	12卷/2合订本45
BM301晨光之约(山口由纪美)	9卷/2合订本40
BM302千年女王(松本零士)	5卷/1合订本25
BM303圣女诞生(美树本晴彦)	全一册35
BM304灵感美少女(杉惠美子)	5卷/3合订本25
BM305高须架由枝作品集	5卷/1合订本25
BM306恐怖短篇集(手冢治虫)	6卷/2合订本40
BM308高达0083	5卷/1合订本25
BM313霸王恋人	全二册25
BM314独占欲(尾崎南)	12卷/2合订本45
BM315八神君家庭事件(楠桂)	6卷/1合订本45
BM316烈火雄心(夏元雅人)	全二册45
BM318银牙传说	10卷/2合订本45
BM320狮虎兽神(永井豪)	全一册30
BM321枪神(获野真)	4卷/1合订本18
BM322灌篮少年(八神浩树)	11卷/2合订本45
BM326小恐龙阿贡·珍藏版	全七册65
BM327双星记	12卷/2合订本45
BM329风神武士	11卷/2合订本45
BM330从林男孩	8卷/2合订本40
BM331新恋爱白书BOYBE	32卷/7合订本125
BM332风云	85卷/9合订本195
BM333游戏王	41卷/5合订本110
BM335逮捕令	5卷/1合订本110
BM336魁·男塾	35卷/5合订本110
BM337Relerl(美树本晴彦)	全一册18
BM338魔法阵都市	10卷/2合订本48
BM340手冢治虫短篇集	10卷/2合订本45
BM341RIZELMINE小新娘(杉崎由绮琉)	全一册18
BM342物领冬实短篇集	全一册20
BM343苍天航路(王欣太)	24卷/4合订本85
BM344天宫界II	全一册25
BM345杀医兰丸(井上纪良)	18卷/3合订本65
BM346侍魂	50卷/1合订本35
BM347恶魔的默示录(高桥新美由纪)	20卷/4合订本85
BM348魔法留学生(吉住涉)	全二册20
BM350黄龙之耳	18卷/3合订本65
BM351格斗少女朱玲(垣野内成美)	6卷/1合订本25
BM353铳梦II	全三册45
BM354宇宙女皇铳(CLAMP)	6卷/1合订本25

www.marsgame.com
更多产品目录请在网上查询或来电、来函索取

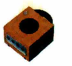
专业从事各类游戏机主机销售



日版：525



日版：888



1338



39001型带完美直读 1680



日版：1680

日本名卡通动画DVD9元/张，持会员卡8元/张，邮费15元/次，无论多少。
VCD(全彩画面正版，日语发音，中文字幕)特价：3.8元/片，继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变

目录请参阅上期广告

长沙新世代

现已开展回收GBA活动，只要您的GBA主机屏幕和L、R键无损坏即可，回收价格不低于350元，您可直接寄往本店，并写清楚汇款地址。

各位玩友："新世代"建议您：为保障您的利益，请您从邮局汇款或异地银行存款，请不要信中夹款，以免丢失。

限量日本转港全新DC主机(双管恒温+专用电源+PS模拟器+VCD播放软件+3.16版引导碟)仅售550元。

PSone全新(主机+振动手柄+闪存记忆卡+原装电源)仅售535元。GBASP(绝对原装锂电板)：870元(银蓝黑任选)

本店现已开展GBA低价贴换GBASP活动(注：需GBA液晶屏L/R键无损坏)贴换价格仅500元。

汇款地址：长沙市解放东路36号新世代电游(请勿忘邮费)收款人：李坚 邮编：410001 邮购热线：0731-4119826
投诉电话：13017191240 交行帐号：60142870643811901 建行帐号：4367422926170143221 收款人：李坚
邮费：GBA主机10元，其它主机各20元；GBA卡、碟片、配件、攻略书等每次邮费5元；快件在原邮费基础上加10元。

DC 全新未开封日本版		梦游美国2001	15	D之食卓2(限)	32	2000奥运会	24	光明与黑暗	23	海豚	18
正版(非廉价美版)		VR战士3	14	世嘉拉力2	15	樱花大战4代	72	太空频道5	18	鬼屋2	37
格兰帝亚2	7	大战略珍藏版	98	梦幻骑士(限)	35	心跳带原记忆卡	68	疯狂的士1代	34	麻雀大战	24
刀魂	7	梦幻小天使	22	恐怖公园	25	世嘉钓鱼	18	ES事件	36	弹珠台	25
街头涂鸦(极品)	17	F1方程赛车	15	地狱勇士(限)	36	青之六号	27	索尼克10年限定	15	梦幻之星限定版	25

GBA100%全新卡类(所有售出GBA卡均严格测试记录寄出，让您放心使用，万一还有问题三月免费必换，绝无二话)

任天堂大金刚	41	拳王EX2	39	星之卡比GBA	38	风之少年Ⅰ、Ⅱ	23	沉默的遗迹中文版	40
海底大战	43	世嘉拉力	38	空军三角洲	23	光明之魂中文/日	38	皇家骑士团中文	42
召唤之夜、铸剑物语	40	鬼眼狂刀	39	沉默狙击手	38	机战A、R、OG中文	39	洛克人EXE2	38
忍者刑警	25	洛克人EXE3	38	J联盟2002	38	新钻地A	38	彩虹6号	40
分裂细胞	40	风之少年(128M)	85	樱国之魂	23	创造球会	38	洛克人Z	40
恶魔城晓月圆舞曲中文	40	银河战士中文版	39	玛丽3耀西岛/2/1代	23	实况足球6	38	恶魔城月之轮回中文	38
洛克人ZERO二代	40	古墓丽影中文版	39	传说的斯塔菲	38	快打旋风	23	玛丽赛车	23
幻想传说召唤血统	40	塞尔达传说三角力量	39	黑色细胞	38	古惑狼	38	龙战士1/2	23
007夜火	40	指环王双塔(128M)	85	麻将王中文	52	索尼克	38	三国志中文	38
街霸方块	40	海贼王ONEPIECE	38	沙罗曼蛇	23	瓦里奥4	38	大泡泡龙	23
火炎纹章2烈火之炎	85	真女神转身光/暗	38	超时空要塞	38	特鲁尼克大冒险	38	机械化军团	40
牧场物语4代	39	口袋妖怪红/蓝中文版	42	上海麻将	23	露娜传说中文版	40	超魔界村R	23
瓦里奥制造	39	魂斗罗	23	NBA2002	28	炸弹人故事	23	龙珠Z	38
勇者斗恶龙旅团之心	39	街霸3	38	恶魔城白夜中文/日	38	火炎纹章	38	罪恶格斗	38
最终幻想战略版	85	世界传说换装迷宫	38	黄金太阳Ⅰ中文/2代	44/85	V拉力3	23	蜘蛛人(电影版)	38

维修 本部现有维修技师4员，维修实力相当雄厚，精修GB、GBA、PS、DC、PS2等各类主机，一次性修复如新，并免费清洗机体，价格极其低廉(并保质三月)(邮寄维修请注明详细联系方法，故障原因，我们会主动联系)。

配件类：GBA卡记忆电池/屏幕盖/摇杆/2、4对战线	2.5/7/7/7/9	DC制转/VGABOX/方向盘(带手排档)	25/49/165
充电器/可调白光灯/贴膜/镜面/电视接收器2代	16/15/4/4/325	DC全新JVC光头/电机/数据线/驱动板	88/23/9/52
竖包/护套/卡盒/单独电池板/电池盖(注明颜色)	12/5/1.5/10/8	DC AV线/S线/风扇/驱动开关	12/13/29/8
原装包/耳机/带扣/硬包/透明包/1200mA北通充电器	33/5/3/13/5/24	DC键盘/原装半透明鼠标/电话线5米	60/45/17
20合1件套/北通四合一摇杆/中文金手指	62/29/120	DC正宗原装光枪/记忆电池/光头托盘	85/4/19
EZFLASH128M/专用起子/无影冷光灯(长管)	425/9/33	PSⅡ原装光头(保证期三个月)/三用VGA	345/230
PS、PSone原装/组装普通手柄/PS专用跳舞毯2代	23/5/60	PSⅡ原装/组装手柄/AV线/分量线/S线	118/30/12/16/8
PS、PSone原装/组装振动手柄/5.6寸彩色显示屏	48/18/435	PSⅡ方向盘/PS2精装铝箱/200W铁盒电源	148/85/45
PS、PSone记忆卡/制转/4分插/大摇杆(双震)	8/19/30/67	遥控器/5.1声道光纤线/主机挎包	25/75/55
PS、PSone绝对原装全新光头(保证期半年)	205	四分插/竖支架/制转/原装记忆卡	47/13/25/125
PS、PSone原装全新激光管/物镜/光头顶帽/润滑油	16/9/12/7	复位出仓信号线/光头数据线/VGABOX	27/30/215
PS、PSoneAV线/S线/PS、DC、SS电源/导电胶	8/8/13/1	完美直读芯片(30000－30006R)(绝无焊点具体电询)	160～240
保护电阻/电机/齿轮(8件套)BA5977驱动片	7/8/15/33	SS原装JVC新光头/驱动板	90/75
光头支架/光头数据线/延长线/电机线	45/15/4/4	SS直读IC/制转/加速卡/记忆卡/金手指3合/AV线	55/25/90/8
PS、PSone直读IC(附图)/电源板总成(原/组)	25/27/45/30	手柄/导电胶/十字架/电源板/原装无线手柄(双)	9/2/2/34/125
AV分插器/金手指卡(全中文)/光头托盘	18/22/20	NGC原装/组装手柄/专用电源/XB美版手柄	175/45/90/95
DC原装/组装手柄/图像芯片6258/DC格斗手柄	70/25/140/32	太8、太10项链/腰表/打火机烟盒/闪光表	15/55/35/65
DC振动包/4M、2M记忆卡/原装VMU	18/24/20/95	太10情侣表/皮带/戒指＋钥匙扣＋手链	72/45/30
DC原装电源板/手柄插槽/DC大摇杆(双震)	42/48/83	合金装备打火机/太10精品碟包(全钢)	17/38

GBA全彩攻略书		黄金太阳1/2	12	露娜传说	12	合金装备(厚)	15
恶魔城晓月圆舞曲	14	塞尔达三角力量	12	胜利11人	12	寄生前夜1+2	16
最终幻想战略版(厚)	15	恶魔城白夜	12	**PS全彩攻略**		最终幻想8(厚)	21
口袋红兰合集	12	沉默遗迹	12	生化123合集(厚)	16	最终幻想9	15
真女神转生	12	牧场物语4代(厚)	14	龙骑士传说	14	纹章传说(厚)	14
世界传说+银河战士(合)	15	火炎纹章1/2代	12/14	北欧女神(厚)	19	永恒传说(超厚)	19

"新世代"以经营GB卡起家，众多经典GB卡、GB彩卡百余种，需索取GB卡目录价格清单请自备信封及回邮邮票！！

开心小子™

兼容过千种GB游戏卡 大量游戏开发中

随机附送 价值150元 数码暴龙 红宝石 蓝宝石



中国首台 数码掌机王 面世

- **兼容所有GB游戏卡** 格斗、冒险、益智、运动以及角色扮演等游戏
- **超大屏幕** 显示更清晰、图像更动感、观赏更悦目
- **超强省电** 两节五号电池正常使用时间可达10小时

全国招商正在进行中

服务无忧：

	三包时间	条件	用户权利
包退	用户自购机之日起7天内	主机发生性能故障时	用户有权选择维修、换货或退货
包换	用户购机第8天至第90天	主机发生性能故障时	用户有权选择维修或换货
保修	用户自购机之日起一年内	主机发生性能故障时	用户享有免费保修服务

十二种时尚色彩



中山市宝来电子有限公司
地址：广东省中山市中山二路47号二楼
电话：0760-8870176 传真：0760-8870276
Email：jlzxt@sohu.com

香港电子龙有限公司监制
地址：香港九龙太子道东698号宝光商业中心1502室
电话：852-26453782 传真：852-26465222
Email：techiron@hkstar.com

EZFLASH烧录器，挖掘GBA游戏无尽乐趣！
GBA一卡通 享受游戏贵族待遇！



EZFLASH是GBA游戏机的烧录器，具有以下几大特点：

1、体积小重量轻，EZ-Writer仅GBA屏幕大小，EZ-Cart 256M真卡大小。与GBA一起携带旅行的最佳伴侣。



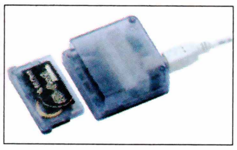
2、USB接口，使用方便，即插即用，无需外接电源，烧录速度快，烧写 256M的游戏只需360秒 。

3、操作简单，无需考虑补丁问题，支持全部存盘方式，同时备份游戏和进度。你可以每天备份游戏进度，免除电池不足存盘丢失的烦恼。 备份文件更小，方便玩友交换。

4、超级省电，真正为随时随地游戏的game boys设计。

5、EZ-Cart充电电池进度保存，超长寿命，无油尽灯枯之虞。

6、合卡支持游戏追加、部分游戏删除更换，无需为更换一个游戏重写整卡。



7、兼容性良好，能在模拟器上运行的都可以在GBA上真实再现，电影片断、电子书、电子漫画、音乐播放以及各种模拟器on GBA都支持。

EZ2产品近期推出，敬请关注！

EZ128M，EZ256M，EZ512M满足不同客户需求，全国各大电玩商场及网站均有销售

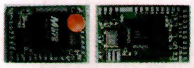
www.ezflash.cn E-mail: EZFLASH@vip.163.com

新慧福系列产品

国内批发配送中心深圳－广州总部成立

厂家直接供货，无论是在价格上还是售后服务上都有绝对的保障。为了照顾中小商户，无论量大量少都可以发货，同时利用各种优势，微利附带其他电玩周边产品的批发和配货。主力产品如下：

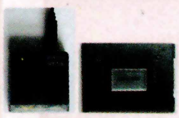
GBA游戏全图鉴 0001-1000 检索、烧录游戏，轻易上手，商家柜面GBA系统的最佳帮手。



PS2 M-CHIP 改机芯片 零售85 直读D9

PS2 MARS 改机芯片 零售60 稳定性好

智慧宝盒烧录器 零售100 配合5张GBAROM光盘，实现以最少的投资拥有GBA发售以来全部的游戏。



智慧宝盒卡对卡烧录器 零售90 即使没有电脑也轻松实现卡对卡的烧录。



世嘉MD-16魔幻宝盒 零售288(一机在手，MD游戏全有，类似SFC磁碟系统)

全硬件记忆的 64M 智慧卡 零售 80元　PSONE 前插中文金手指 零售35元

全硬件记忆的 128M 智慧卡 零售130元　PS 中英文金手指 零售20元

性价比最高的 128M 可烧录合卡 零售160　GBA-SP 宽电源变压器（90伏-260伏） 零售20



PS 8M记忆卡 零售25元
PS 24M记忆卡 零售30元



其他配套微利产品：

掌机系列：GBA-SP 国内最低批发价格

次时代家用机系列： PS2 X-BOX

大量电玩周边配套产品，量大从优，当地工厂直接出货。

欢迎国内电玩商家来电来函联系批发合作事宜

深圳宝安新慧福电子厂
www.newwise-gz.com www.newwise.org newwise@vip.sina.com
国内批发配货中心 游先生 0755-26723533 013510094939

宁波东新电玩

经营项目

电玩类： PS、PS2、XBOX、NGC、GBA等各种类主机、游戏、周边、卡通、人物手办、卡片



模型类： 原装、国产高达、田宫、京商、HIROBO、FUTABA、JR、爱德美、意大利、港龙、奥迪、小号手

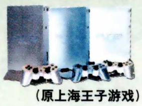








咨询电话：0574-87711064
地　　址：宁波市中山东路545号
邮　　编：315040
公　　交：5、8、10、20、366、506、809至彩虹北路
2、103、503、804至张斌桥



上海王子电玩

（原上海王子游戏）

邮购地址：上海市黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
PS2主机（30001型+原装手柄+直读）	1580/30	PS2主机（5000型+原包装配件+硬盘）	2980/30
PS2主机 三色限定版	2180/30	PSone主机全套(含主机+手柄+电源+记录卡+直读)	550/30
PS2主机（39001型+原手柄+直读）	1750/30	Psone(主机+手柄+电源+记忆卡+原装液晶屏幕)	1280/20
NGC主机 NGC松下Q主机(可看全区DVD)全套	2750/30	3DO主机（主机+手柄+8款游戏+电源）	380/10
NGC主机（NGC主机+原装手柄+AV线）	1280/30	GBA主机、SP机（全套+电源）	520/10、850/10
XBox主机 主机全套+直读	1880/30	EZ-flash 128M、256M、512M	420/10、630/10、950/10
PS2主机（5000型+原装手柄+电源线）	2090/30	本店特请专业人士维修各种游戏主机并安装各种直读立等可取	

周边及配件

PS2 D端子线（原装）	290/10	PS2 分量端子线	198/10	XBox 色差端子线	280/10
XBox 分量线（原装）	290/10	PS2 原装遥控器	180/10	XBox 原装遥控器	290/10
PS2 铁拳4摇杆	260/30	PS2 金手指全中文版(卡+碟)	90/10	XBox 原装手柄	260/10
PS2VR4 摇杆	380/20	PS2 原装振动手柄	150/10	DC 原装手柄	58/10
PS2GT3 方向盘	880/30	PS1 HORI原装手柄	65/10	DC 原装记录卡	68/10
PS2 原装激光枪	300/10	PSone原装振动手柄	95/10	我店为你从日本专门定购主机、软件及	
PS2 激光组装枪	90/10	PSone原装液晶屏幕	680/20	周边，交货及时	
PS2 组装光头	250/10	PS2 原装彩色手柄	150/10	PS2 S端子线	150/10
PS2 原装光头	480/10	NGC 原装分量线	280/10	NGC 原装S端子线	190/10
PS2 万用VGA	250/10	NGC 原装遥控手柄	290/10	NGC—GBA连接器	380/10

软件

NGC 赛艇	140/10	NGC 萨尔达	280/10	NGC VR射手3	420/10
NGC 沙滩排球	380/10	NGC 阳光玛丽	400/10	NGC 炸弹人	400/10
NGC NBA2002	280/10	NGC 星际火狐	350/10	NGC 生化危机	280/10

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询，二盒以上免邮资

海贼王2	48/5	钻地先生A	48/5	星之卡比	48/5	召换使之夜	48/5
勇者斗恶龙	48/5	怪兽农场	48/5	玛利制造	48/5	街霸方块	48/5
世界传说	48/5	狙击手	48/5	航空管制官（中文）	48/5	闪光舞之箭	48/5
疯狂的士	48/5	梦幻之星	48/5	数码暴龙红、蓝(中文)	68/5	分裂细胞	48/5
牧场物语	48/5	口袋红.蓝宝石(中文)	48/5	风云麻将（中文）	48/5	萨尔达3	48/5
F.F.T	88/5	洛克人ZERO（2、3）	48/5	魂斗罗	48/5	索尼克1、2	48/88/5
火焰之纹章烈火之剑	88/5	特鲁尼克大冒险	48/5	大金刚	48/5	银河战士	48/5
炸弹人（3）	48/5	光明之魂2	48/5	王子网球	88/5	东尼滑板	48/5
拳皇（2）	48/5	七龙珠ZERO	48/5	口袋妖怪红、蓝(中文)时钟	68/5	中央大陆战记2	48/5
机器人大战A.O.R(中文)	各48/5	游戏王8	88/5	决战三国（中文）	68/5	黄金太阳1、2	50/88/5
指环王双塔	88/5	玛莉奥1、2、3	35/5	指环王（3）王者无敌	68/5	魔法假期	48/5
指环王魔界	48/5	龙战士1、2	35/5	玛丽奥路易RPG	48/5	真女神转生	48/5
古墓丽影	48/5	蜘蛛侠	48/5	007	48/5	纯情房东俏房客	48/5
鬼眼狂刀	48/5	桃太郎4	48/5	换装迷宫2	48/5	沙龙曼蛇	38/5
实况足球2	48/5	火枪手	48/5	樱花之国	30/5	罪恶工具X	48/5
忍	48/5	GT3	48/5	恶魔城3（中文）	48/5	微章机器人	48/5

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临

上海市虹口区海伦西路87号川北店（四川北路向东20米）
电话：021-65872517
营业时间10：00——20：30(年中无休)
公交：18、21、100、147路、轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海店（淮海东路向北10米）
电话：021-53837005
营业时间：10：00——18：30(年中无休)
公交01、11、17、18、23、43、71路、隧道三线、六线

西安友联

地址：西安市雁塔西路(原纬二街)101号　交　行：40551270816581307
电话：(029)5363889　邮政编码：710061　建　行：4367424221270405276
收款人：宋延辉　邮箱：zhangru@pub.xaonline.com

PS2390001+原装黑色类比控制器+原装8M记忆卡+美赛亚2克隆直读+优质电源+支架+原装AV线	1950元
PS2390001+原装黑色类比控制器+原装AV	1650
PS one 101(组装光头)+直读+双手柄+记忆卡+电源	450
PS2主机+仿原装振柄+原装记忆卡+直读+优质电源	1830
PS2组装光头主机+组装振柄+记忆卡+直读+电源	1350
PS one 101(原光头)+直读+双组装手柄+记忆卡+电源	540
PSone 101(原装光头)+直读+双原装振柄+记忆卡+电源	690
PS one 101(原装光头)+直读+双组振柄+记忆卡+电源	565
PS one 101(原装光头)+直读+双北通手柄+记忆卡+电源	550
PS I 二手主机+双组装手柄+记忆卡+电源	400
X-BOX+原柄+直读+电源	1800元
薄GB(组)+单卡	240
16位MD机+双手柄+AV线+电源	90
GBC(组装)+单卡	43
薄GB（原装+单卡	320
GBA（日／港／美）	540/530/520
GBASP原装／组装	850／770

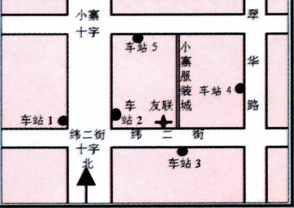
GBA厚镜面	5	GBA三合一摇杆	25	PS 4M记忆卡	30	PS2 200W电源	70
GBA皮套贴膜	12	BT合一摇杆	30	PS 8M记忆卡	75	PS2 北通遥控器	35
GBA二头线	8	GBA卡盒(六片装)	12	PS枪	70	PS2 金手指	85
GBA白光灯	15	SP彩包/皮包	20/25	PS组装振动手柄	20	PS2 枪	90
GBA厚镜面	5	SP火牛	25	PS电源	20	PS2仿美塞亚/X3-CHIP/NH3直读	130元/130／100元
GBA横/竖包	10/15	SP锐屏	30	PS2 SONY原厂/授权记忆卡	160/140	EZ-FLASH 128M/256M	460/660元
GBA充电器600MA/1200MA	28/35	PS2 支架	15				
GBA 伸缩灯	15元	PS组装手柄	8	PS2 北通振动手柄	55	XG-FLASH128M/256M卡	360/590元
GBA护视宝	32	PS组装记忆卡	10	PS2组装振动手柄	30		
GBA组套包	38	PS 北通小手柄	15	PS2 90W电源	50		

GBA 32M卡=28元　64M卡=45元　128M卡=95元　（GBA卡带已含邮费）　5元　换卡价格：5元/每次
GB 4M卡=25元　8M卡=　30元　16M卡=45元　换卡价格：30元以下卡5元/每次　30元以上10元/每次
MD卡（文字卡）40元 /每盘　其他 20-25元/每盘　换卡价格：文字卡10元/每次　其他卡5元/每次

本店大量回收各类二手主机，并可贴换高价主机，贴换规则如下：
厚GB ＋ 120元起→薄GB　薄GB ＋ 260元起→GBC
GBC ＋ 270元起→GBA　GBA ＋ 500元起→GBA SP

因主机价格随时变动，以电话询问为准！GBA、GB、MD卡带目录请来信索取！

邮费：X-BOX，PS2主机 50元/每台，PS one 30元/每台
GBA，GBASP 20元/每台　配件　5元/每次
具体地址：小寨纬二街十字向东200米
车站1：教育专线、5路专线、401、618、101路纬二街站
车站2：603路、600路、215路、229路、704路、239路
36路、19路 纬二街站
车站3：503路、605路、710路邮电十所站
车站4：527路、27路、710路、34路、26路 国防工办站
车站5：5路、24路、401路、521路、610路、44路 小寨站



模玩两可 通贩

玩具模型专门店

玩一夏 玩一下 玩一夏 玩一下 玩一夏 玩一下

BANDAI、WAVE、长谷川模型，五星物语、EVA、游戏动漫人物、高达首办，各种模型工具，日本同步新款扭蛋、食玩，游戏动漫人形，毛绒玩具，手机钥匙扣链
变形金刚圣斗士樱大战最终幻想生化危机街头霸王机动战士高达 EVA 猎人钻地小子名侦探柯南北斗神拳灌篮高手南方公园哈里波特龙珠恶魔战士足球小将美少女战士 CHOBITS

以下只是本店部分产品，在本店网站 www.how-2-play.com 中都有相应图片和文字介绍，请登陆网站自行观看，邮购每件加邮寄保值包装费用不等（10—20元），请致电（010）65282550 垂询。另面向全国各地进行动漫游周边玩具模型首办扭蛋食玩等的批发零售业务，欢迎光临。

【圣斗士 MFS 雕像食玩】28元／包
【樱大战 花组集结篇食玩】（一代6名主角）：360元／套
【迪斯尼卡通精选食玩】18元／个
【毛绒 HARO（蓝色）】58元／个
【毛绒 HARO（绿色）】88元／个
【新世纪 EVA 扭蛋2代（5个）】180元／套
【新世纪 EVA 扭蛋4代（5个）】200元／套
【新世纪 EVA 扭蛋5代（6个）】210元／套
【新世纪 EVA 扭蛋剧场版（5个）】255元／套
【新世纪 EVA 扭蛋贞本义行人物篇（6个）】268元／套
【聪明的一休扭蛋（5个）】210元／套
【超时空要塞扭蛋1代（5个）】240元／套
【超时空要塞扭蛋2代（7个）】280元／套
【火炎之纹章扭蛋（8个）】360元／套
【邪留丸少爷扭蛋（5个）】200元／套
【高达G传奇情景扭蛋（5个）】230元／套
【火影忍者扭蛋（6个）】210元／套
【龙珠Z扭蛋（6个）】210元／套
【SNK 女主角扭蛋（6个）】210元／套
【乔乔之奇妙冒险扭蛋（6个）】195元／套
【海贼王扭蛋（10个）】90元／套
【ZOIDS 机兽世纪艺术雕像（6个）】170元／套
【Q版变形金刚积木人】55元／个
【龙珠积木人套装（8个）】50元／套
【樱大战人物模型组（樱、爱丽思、李红兰）】180元／套
【樱大战3光武＋人物套装模型】170元／盒
【高达情景 POLYSTONE COLLECTION】30元／个
【高达占卜战士（1套48个）】144元／套
【游戏王卡牌（混沌制裁者等）】20元／包
【散装游戏动漫人形】60—80元／个
【多拉A梦情景人形（电软11期P109）】60元／个
【浪客剑心限定版彩色人形（5个）】60元／套
【北斗神拳海洋堂人形】128元／个
【海贼王大人形】100元／个
【TF 复刻版擎天柱（0号）】798元／个
【最新 ARMADA 版变形金刚】250—350元／个
【MICRO MASTER 变形金刚】25元／个
【阿童木盒装储金箱】38元／个
【多拉A梦储金箱】18元／个
【星球大战手表】22元／款
【千与千寻手机链】15元／个
【龙猫手机钥匙链】15元／个
【桑巴 DE 阿明哥手机链套装】12元／个
【街霸、铁拳钥匙链】4元／个
【高达－吉翁之汉钥匙链】16元／个
【毛绒柯南（5个）】50元／套
【毛绒趴趴熊】6-12元／个
【毛绒 HELLO KITTY 信使版】10元／个

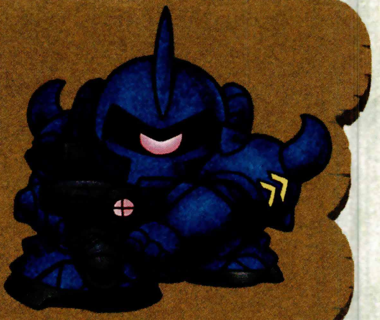
Homepage www.how-2-play.com

地址：北京东城区朝内南小街73号
邮编：（100010）
汇款收款人：玩具店
Tel: 010-65282550
QQ: 125415615　Email: how2play@163.com

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏 秘技天地

读者来信大汇总，游戏秘技大集结



天地会会长兼α队指挥官讲话：

1、本期头套秘技为某一究极动漫达人献艺，在茫茫动画海洋之中抽出时间来研究游戏，看来PLAY还是比WATCH更有魅力啊——自得并狂笑中……

2、最近潜心修炼的多起来了吗？不过大家还是别忘了在“天地”献艺啊。

3、本期的一些秘技真的是很强，或者说要实践起来简直是……

GBA 火炎纹章·烈火之剑

游戏推荐度：9	秘技实用度：8

●斗技场的打法

斗技场永远是火炎纹章系列玩家的恶梦，但本人近日战战兢兢地在『烈火之剑』第16章外传斗技场练级时，意外发现一条规律，相信能让大家在斗技场中获得九成以上的胜利把握！（此法献给GBA玩家，玩模拟器的可以跳过……）

首先各位需要了解一个基本秘籍：在斗技场交完钱，看到对手的职业、等级和武器之后，同时按GBA上的“开始”、“选择”和A、B两键reset后，就能退回到进斗技场之前的状态。

还需要知道的常识就是：剑克斧、斧克枪，枪克剑。（似乎多余的说……火星人都知道吧？）

好，那么开始！找出持枪、斧和剑的单位，让他们排在一起就能走进斗技场的位置，另准备理、光、暗单位，同样排在一起走进斗技场的位置。

比如选择一名持枪的骑士先进斗技场，赌金650，看到对方职业是海贼，手持铁斧。斧克枪，reset回到斗技场前。换持剑的剑士进斗技场，选择第一个对手，他的赌金是700，不要紧，你会发现他仍然是个持斧的单位（几率九成以上），当然职业可能会不同，比如战士。还等什么？剑克斧，轻松剁掉。然后让回合结束。

在下一回合用上次的剑士进入斗技场，此时可能会发生以下几种情况：

1，对手很可能换成了克剑的武器，比如持枪的龙骑士，或者换成同样武器的对手，比如持剑的佣兵（几率约七成以上）。同样，reset，把剑士挪开，换持斧头的人或者持枪的人进，你会欣喜地发现，尽管赌金不同职业不同，第一个对手仍然还是拿着上一次进入时的对手同一类型的武器（有可能上次是铁剑，这次换钢剑），当然你已经是有备而来，利用武器相克砍翻他！

2，对手还是和上次一样的武器，没什么好说的，砍翻，到下一回合。

3，对手换成魔法单位（大概十次会有一至两次是这种情况），而且无论重试几次都一样。这是比较麻烦的场合。

reset后用相克关系的魔法单位进场，如果碰巧对方还是上次同样魔法的，就砍翻他。如果换成了持枪斧剑的单位，那就reset用相克武器的单位多试几次，如果对手仍然还是持魔法的家伙，那就让本回合结束。下一回合随便找个拿枪斧剑的家伙进斗技场，很可能一开始还是魔法对手，没事，大概reset重进两到三次就能碰到非魔法对手了。

●注意事项1：提高此秘籍成功率的关键在于reset后换人要在同一回合内进行，而且不要做无关的动作（比如让另一个单位去买瓶药什么的），否则会破坏规律。除了进斗技场探路的和准备接替的单位，其它单位则必需留在原地不要动，打完斗技场后直接结束本回合。因此最好在清除完战场后进行。

●注意事项2：由于可以预测甚至选择对手的武器，因此可以利用武器相克轻松在斗技场中取胜，就连龙骑士这种麻烦的家伙，也敌不过赫克托尔的大斧头。但还是那句话：不怕一万，就怕万一，因此各位一定要留神，发现情况不对立即破财消灾。

●注意事项3：本法适合于低级物理攻击系职业，高级职业和魔法系未曾测试。

由于此法是本人攻关过程中偶然发现，因此欢迎各位达人指正。

——北京 SITH

星尘大海：GBA火纹最强作。



PS 合金弹头X

游戏推荐度：9	秘技实用度：7

●隐藏MISSION

在游戏里除了有街机模式外，还有20个小游戏，至于令小游戏出现的方法是先完成街机模式一次后，那小游戏就会自动出现，不过这时只有10个小游戏，要令全20个小游戏出现的方法是，把其中两个小游戏的排名进入第2位或以上，那就可以令余下10个小游戏出现。

——北京 LULU

星尘大海：SNK最强STG不死。

GBA 洛克人ZERO

游戏推荐度：8	秘技实用度：7

●能量盾快速升级法

在スクラップ处理场有一种可以伸长三层的“地堡”。拿到能量盾后来到地堡前(要近一些)，集气后跳起扔出能量盾。你会发现能量盾并不返回，而是环绕着不断攻击地堡。这样盾的级别会马上升满。环绕过程中还可以切换武器同时升级，而盾不会消失。

——山东 张宝峰

星尘大海：GC版洛克人好评大期待。



GBA 超级机器人大战OG

游戏推荐度：9	秘技实用度：8

●无限熟练度修炼法

选リエゥセイ进行游戏，条件前17话熟练度完成。第18话时，在完成熟练度（ウラソツソHP40%以下）前，让サイバスター的驾驶员マサキ（还有两只猫）和ビルトツエバイソ的驾驶

员ィソウラム自杀。

总之是不让机体ウラソヅン跑时，有人致送别词，就这样完成熟练度后，你就会发现当每个人完成一次动作时，就会有一次熟练度完成的字幕出现，甚至敌人完成一次动作后，都会有完成一次熟练度的字幕出现。当你此次战斗后，你就会发现你的熟练度次数达到难以想像的数字。

——北京 周丽杰

星尘大海：《超级机器人大战D》热血再期待，受激励中！

GBA 星之卡比DX

游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●游戏的隐藏要素

1、在LEV4 STG3关里飞艇的窗户是可以进去的，大家要仔细找一找，关系到隐藏要素哦！

2、有一小关是在一个黑暗的房间里，这里可以吸入幽灵的能力，然后释放，便可以使房间变亮，其中在中间往前一点有一个门，亮了后就可以看见，关系到隐藏要素。

3、很多BOSS打死后都可以吸收到一些少有的能力哦。

不知大家都完成百分之多少了？我可是打满百分百了哦！这时会出现第四个模式，一条命挑战所有BOSS，大家要努力呀！

4、很多能力是可以混合的，如果有些地方进不去，就要考虑是不是要混合能力了，切记，切记！

——湖北 朱程炜

星尘大海：卡比、卡比、卡比！

GBA TAXI 3

游戏推荐度:7	秘技实用度:7

●TAXI 3选关密码

从第2关到12关（最终关），使用DIFFICULE难度

2、WBN5	7、0BNB
3、XBN6	8、1BNC
4、ZBN7	9、2BND
5、？BN8	10、3BNF
6、！BN9	11、4BNG
12、5BNH	

——浙江 张行侃

星尘大海：TAXI的最终关颇难呢。

GBA 超级马里奥A3

游戏推荐度:9	秘技实用度:9

●关于屏幕保护

在玩家进行游戏过程中，如果玩家长时间不动机子（2——3分钟），游戏将进入屏保状态，这样玩家可以不必为了去干些什么事而关机，该模式超省电。另外，开启屏保的方法：L+R+SELEGT。无意中进入屏保的朋友们，可别匆忙关机噢！

●关于怪物

游戏中怪物的种类很多，而且各有各的特点（废话）。利用怪物的特点，可以得到一些你想得到的东东。有一种怪物经常和耀奇抢劫背上的小马里奥，如果你手上有西瓜（注意不是冰冻，也不是火焰），用西瓜籽向其扫射，可以扫射出几块金币还有3个2UP。还有一种怪物和最普遍的小怪物长得很相像，但身材较高，而且身体有些扁，踩到它身上可以射出子弹，在不久将来你会知道它十分有用，在6——9关中，可以用来射你要得到的太阳。还有吐泡泡的怪物大家注意否，你可以吞下这些泡泡攻击别人，也可以利用这些泡泡到达更高的地方。

●隐藏界面

在5——9关中，你会觉得通关是如此快，但要找齐所有红币与太阳却十分难，其实该关内有许多隐藏界面。当你通过水管来到有一朵花和一个“！”的地方。该花打下变成一扇门。注意，此时你有三种进门的方法，具体如下：

第一种：直接进门。此时你会看见画面上有几个红色的箱子，再进门就进入界面1，该界面下左右侧可得到一个火焰西瓜，然后到左上侧将冰融化后可进管道。

第二种：先踩红“！”。然后将门踩到一排红色的“！”砖块上然后进入。此时，你会发现原来红色的箱子现在变成了黄色。进门后得到冰冻西瓜到界面2右侧，将那两只跳动的铁刺猬冻上，踩着它们的身体上右侧平面。

第三种：直接将门踩到最底下进入。此时，箱子变成了绿色，进入后为界面了，有水管能下去。

这三个界面格局基本相似，只是选择不同进入方法而有些区别罢了，而且不同界面下会出现一些红币与太阳。另外，此关中还有一个加人的隐藏界面噢！

●关于通关

这里就不详细叙述了，每一大关满1000分出来一个“PERFECT”，在游戏主界面上出来一颗星。当你将所有关的“PERFECT”都打完时，会给你一个“CONGRETULATION”还有一个NO，不知何意。我是NO.1715（不会死了那么多人吧？估计不是。）。

——大连 吴理达

星尘大海：马里奥系列一直是任氏的得意必杀技之一，发动时等同幸运效果。

GBA 中央大陆传说2

游戏推荐度:7	秘技实用度:8

●强力隐藏机体，武器收得法

在游戏中前期，剧情推进至シーズタウ町时（该町位于大地图中部，即南之大陆最北面），出町向右走可看到一半圆形护罩罩住的区域，再向上至海和护罩夹住的一块狭长地域内，可遇到极多强力隐藏机体和武器，如1代究极机体トリニィティガーBOSS级机体ヅェノハイドテ系列（拥有攻击力250，1-3A的扩散荷电粒子炮）ヤクトスティフガー（前代的隐藏机蝎子型机体ディェティンガー的改进强化片，有攻350，1-3B的2连荷电粒子炮）。一堆BLOX合体机（ブヅエロックス、フトリクスドテラン等），后面可收到的ブリッツタィガー也可在这里提前得到，最恐怖的是，在这里甚至有前代最终级BOSS机体デスサウテー（反正我是觉得它比皇帝的全机好用，该机也可在这收到），和其升级版デスメテォ可捕获（该机是恶梦！BOSS的恶梦，HP高达1500，有攻击力480，1-3A的大口径荷电粒子炮！）除了机体，还可得到众多强力隐藏武器，以マトラクスドテブソ身上得到的ウルトテラキャノソ（攻600，1-35）较实用，而重力炮（攻999，1-3A）可从那头巨型雪龙（名字忘了）身上得到。

——重庆 赵迪

星尘大海：好游戏加好秘技等于好心情。

GB 勇者斗恶龙怪兽篇

游戏推荐度:8	秘技实用度:9

●小绵羊的入手法

只要干掉所有旅行之扉的BOSS，就可以得到特舍去说得那只稀有的小绵羊了。此怪物看起来温顺，能力却超强，随便把它配一下（不要配走样了），可以练到各项数值全满。

●徽章的收集

如果嫌捡徽章太慢的话，可以到旅行之扉中的斗技场去，首先什么道具都不带，然后把开始赢的几个烂道具用光，打过S轮之后，就有可能得到徽章了。笔者最多一回得到了4个，另外还能得到N多改变性格的书，比买要划算多了。

●怪物捕捉大法

死灵系有一种长得像螃蟹的怪物，它有一种魔法能把己方变得刀枪不入，同时也不能攻击敌人。这样就可以专心丢肉，不用担心失手把要抓的怪物打死了。

——湖北 张吉喆

星尘大海：本秘技放出不为别的，只为了现在还手捧砖头的劳苦大众。

GC GAMECUBE

游戏推荐度:——	秘技实用度:0

●NGC主动开机秘技

开机之前，紧紧按着IP手柄的Z键不要松开，然后再按下主机的POWER键开机。这时会惊喜的发现，原先的开机声音变成了清脆的玩具声，最后方块降下时还会有趣味十足的笑声。任天堂的主机果然“强劲”！

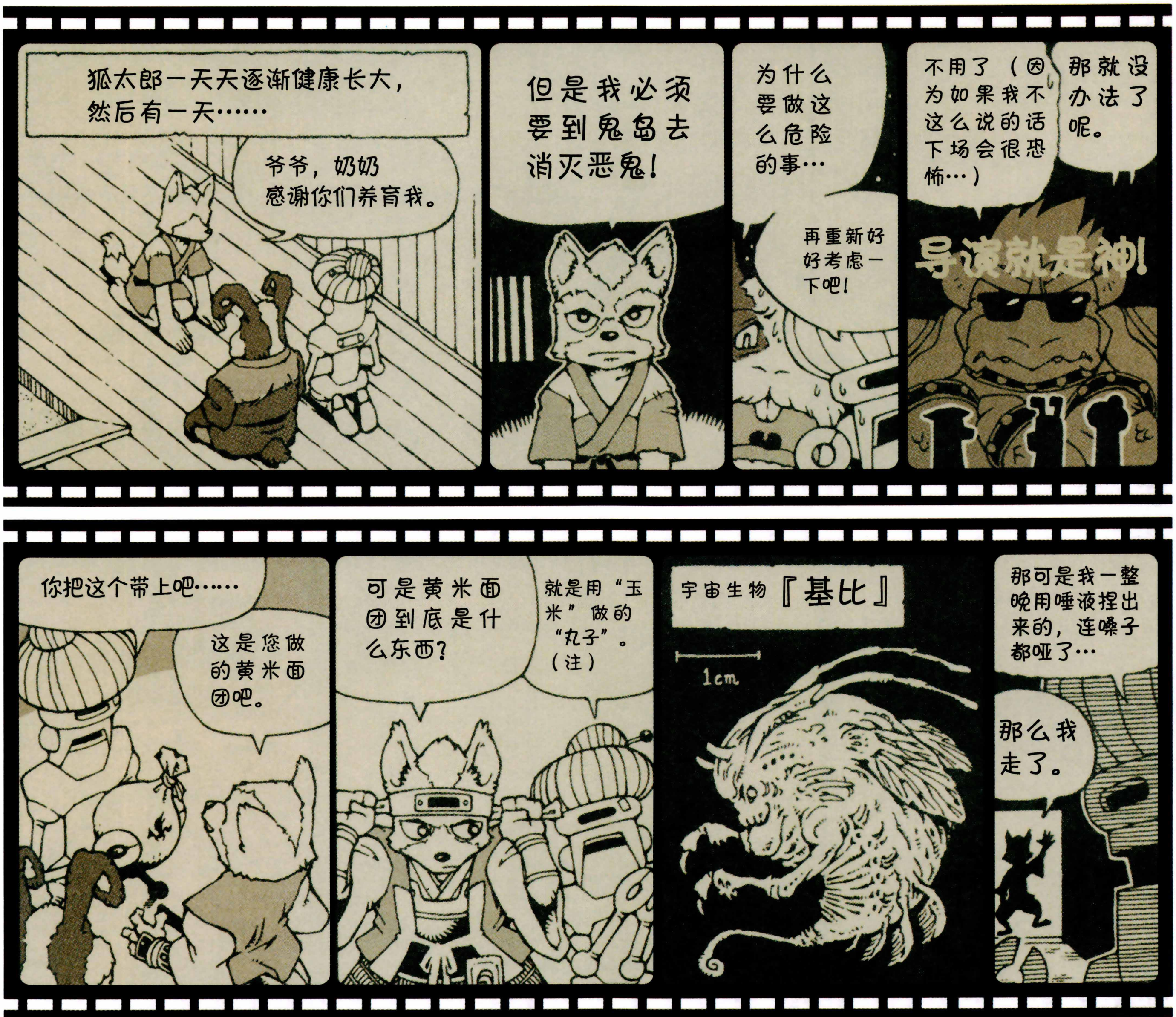
——吉林 LENY

星尘大海：GC的HP已见红，不知该机的底力是几级的，有无根性呢？

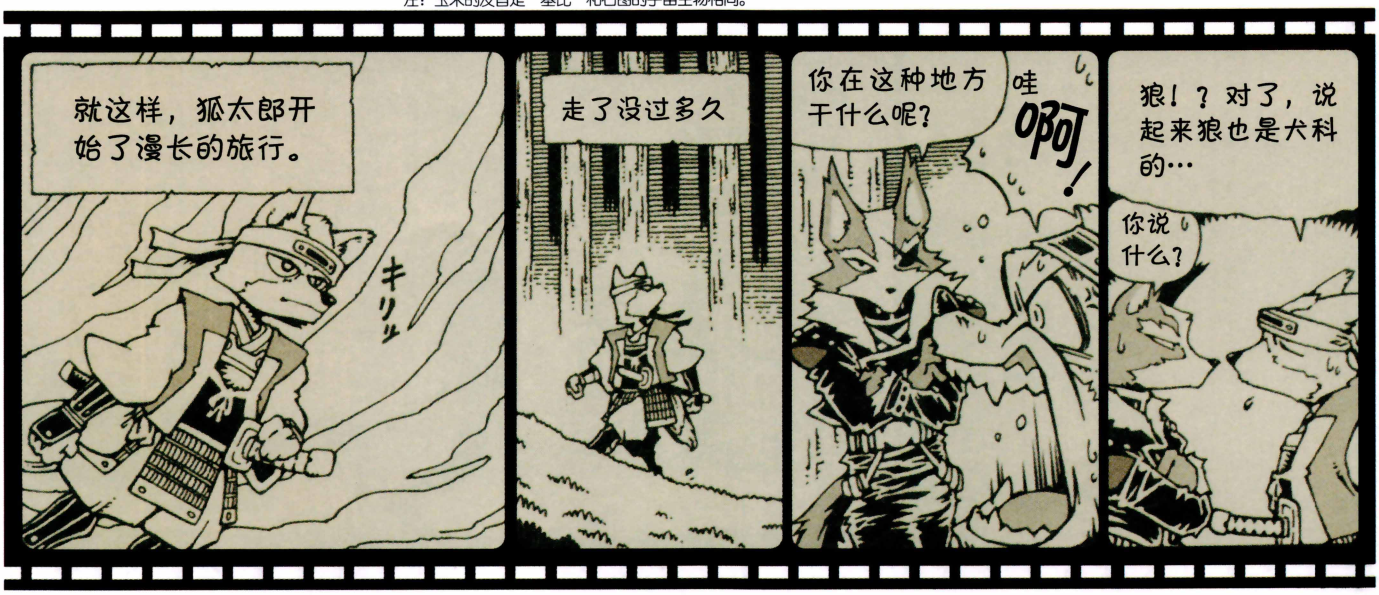




库巴剧场又开幕了！还记得上次的预告吗？没错！这次的片子就是《狐太郎》，主演就是上次惹毛库巴的那只倒霉狐狸。



注：玉米的发音是“基比”和右图的宇宙生物相同。



相信大家一定都知道日本神话《桃太郎》吧！什么？不知道！我倒—



不管怎么样，由任天堂名作系列之一的“星际火狐”演绎的《桃太郎》确实别有一番风趣！



《星际火狐》长久以来一直人气鼎盛颇受欢迎，NGC上的《星际火狐大冒险》还获得了国外著名IGN游戏网站最佳画面奖。

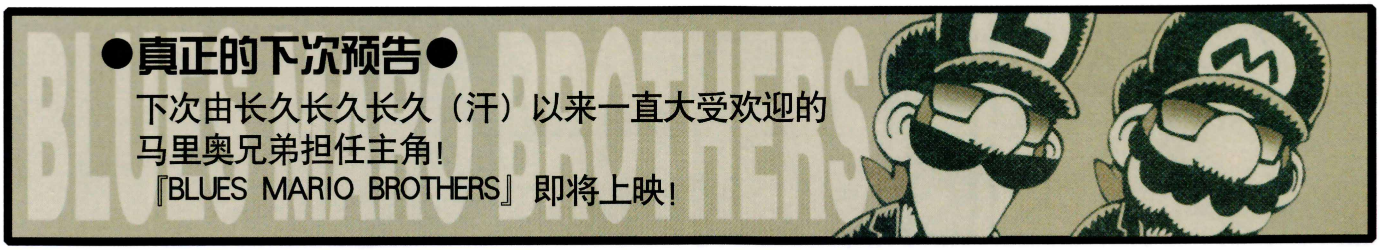


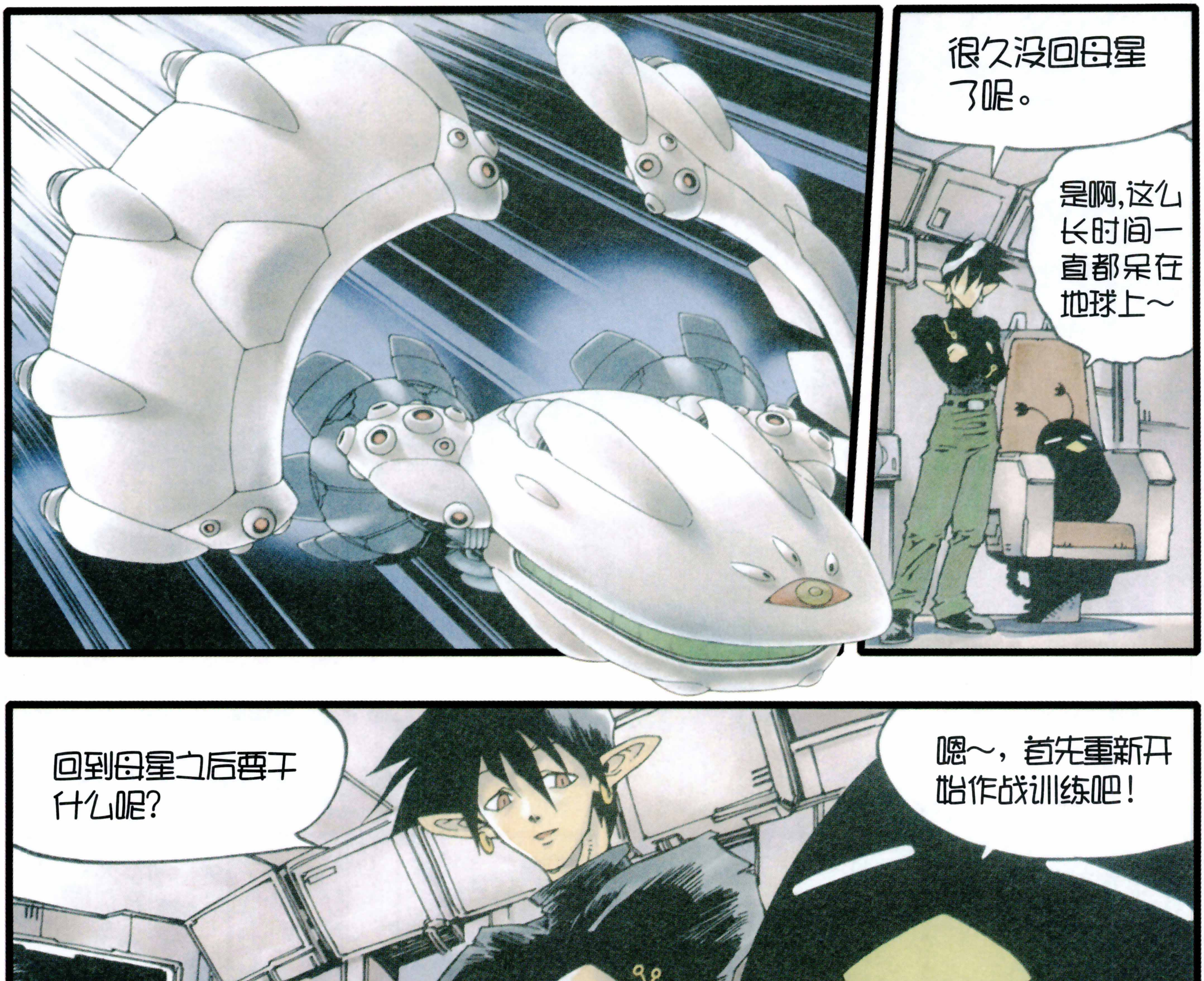
最近天气炎热，非典又余波未退，想躲在家里玩游戏的人不如就试试这款《星际火狐》吧！



●真正的下次预告●

下次由长久长久长久（汗）以来一直大受欢迎的马里奥兄弟担任主角！『BLUES MARIO BROTHERS』即将上映！

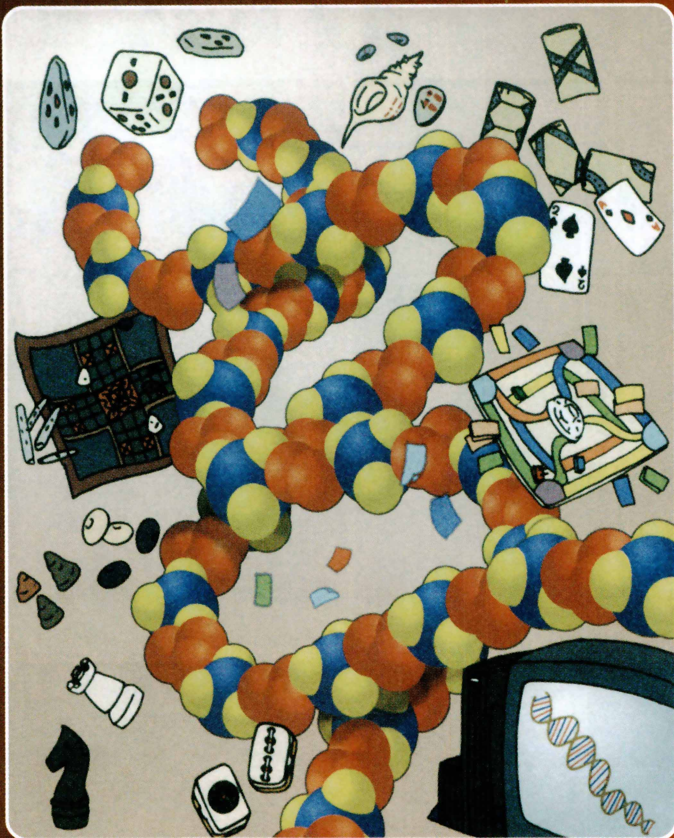




嗯？故事不是完了吗？这又是什么？



不过，开头还蛮有冲击性的吧！？想知道是怎么回事的话，就千万不要错过下次的《库巴剧场》哦！



「雏行－实体－影像」，游戏“历史溯源”

特辑

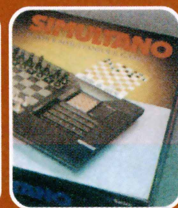
游戏

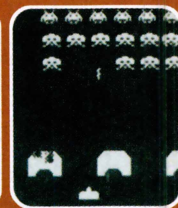
为什么我们会玩游戏？为什么游戏好玩？

为什么我们会深深的喜欢玩游戏？为什么我们能在既没人鼓励也没人安慰更没有人督促的情况下彻夜攻关？这次的特辑将引领我们追溯到电视游戏诞生之前的“游戏”，一起探究人类和游戏的关系，并就这个话题展开“深刻”思考。虽然我们的题目看起来很深奥，但是读者大人们只要抱着一种走马观花的态度阅读即可了。









人类的历史和游戏历史一同展开



游戏的历史源远流长。我们熟知的围棋已经诞生2000年了，据说关羽在刮骨疗伤时下的就是围棋。

曾有人把人类称为“爱玩的动物（有闲人）”。说这句话的人正是荷兰历史学家赫伊津哈（1872～1945，著有《中世的秋天》）。这并不只是说人类在狂欢节的时候会尽情地玩，而是明确地指出人类的本质就是“游戏”。

人类是喜欢“玩”的。大家想想在每年的世界杯开赛之际，有多少人前去赛场观战，多少人和亲朋好友相拥在酒吧里观看着现场直播，更有多少人玩着以足球为主题的游戏。细想的话，足球仅从表面就能看出来是一种可被称为游戏的运动，还有一些人类的“游戏”活动是从表面上看不出来的。比如说许多国家都要举行的“选举”，其实就是看哪位候选人收集的票数多；炒股也是撞大运性质的帕青哥类。战争看似秩序混乱，但是中世纪的欧洲骑士会报名单独对战决一雌雄，这简直就是格斗游戏的真实写照。

这样列举下去的话，社会的方方面面都具有游戏的要素，或者说游戏的方方面面都包含了社会中的因素，为什么会出现这样的结果呢？因为文明和“玩”有着不可分割的关系。动物按着自己本能，该怎样生存就怎样生存，而人类的世界却要制定秩序和规则。就像按照规则玩游戏一样，人类在玩的过程中创造了文化。人类的文化经常体现在游戏里面。

古今的游戏　告诉大家一些类似前言、综述和废话的东西

提到游戏的历史大多数玩家立刻会想到FC、GB、GBC、SFC、MD等等吧，不过在这里我们所说的游戏历史可不光是这些东西了，它要追溯到……公元纪年法前3000年前。对了，这次带给大家的就是广义的游戏历史陈述，占卜、狩猎、足球、围棋、象棋骨牌、骰子、扑克、将棋以及现在流行的黑社会单挑和GBASP……从雏形到实体，从实体到书面，从书面到现象、从现象走向专业的娱乐器材，这就是游戏为什么我们会玩、我们如何要玩游戏。

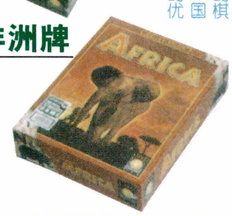


密西西比皇后牌



日本最近才开始流行的棋盘游戏。这是一款德国制、内容为轮船竞争的优雅主题游戏。

非洲牌



在非洲探险并收集宝物的棋盘游戏。两者都是GOLD SIEBER公司出品，在日本售价4800元。

那么，游戏到底为何物？

这里提及的游戏包含了各种类型。这种广义的游戏如果只用几句话概括确实很困难，因此我们引用罗杰·凯罗斯（法国哲学家、作家、批评家）的六条规则性语言来为游戏定义。

以下大概就是游戏的定义

自由	游戏是自由的活动，不是由他人强制执行的东西。
隔离	游戏在已决定好的时间和空间内进行。
未确定	游戏的结果没有事先定好，而是取决于参与游戏的人之言行和思考。
非生产的	游戏的进行应不会产生出现实的新事物和货币。
规则	游戏遵从参与者各自的约束（Rule），其规则在游戏中是绝对的存在。
虚构	游戏中存在着与日常生活不同的非现实世界中进行着的意识。

B.C. 3000(?) 游戏的起源 ～在"占卜"活动中诞生了最早的游戏～

由占卜的道具走向游戏的道具……

这里是人类文明的发祥地之一——美索不达米亚（又称为两河流域，广义上指底格里斯河与幼法拉底河中下游地区，古代人类文明的摇篮之一）的某个村落。红彤彤的篝火照明了漆黑的夜晚，巫女正在举行着一种仪式。巫女嘴中念叨着人们听不懂的咒语，忽然把贝壳抛向天空。贝壳全掉到了地上，巫女根据表面朝上的贝壳数量开始占卜，之后缓缓的对村人们道出了一个可怕的预言。

数月之后，一场暴雨降临，村庄被雨水形成的肆虐洪水所淹没。可是，听从巫女预言躲到高台避难的村人则全部幸存了下来——

……在真实历史上有没有这样的情景我们并不能详细考证了，可是那些被巫女抛向天空的贝壳肯定是解开游戏起源之谜的钥匙。



巫女将贝壳抛向天空，然后根据表面朝上的贝壳数量进行占卜。后人称这就是现在的游戏道具之一"骰子"的起源。

那么游戏是怎样在历史上出现的呢？

说了这么多，归根结底游戏是怎样在历史的漫漫长河中出现的呢？还有，最古老的游戏是什么呢？现在已经没有一个研究历史尤其是研究游戏历史的学者知道答案。即使是到了现在科技如此发达的时候，也没有在什么历史记录中发现蛛丝马迹；而且依靠在遗迹里发掘古物来寻找答案也是愚昧的做法，因为游戏是一种伴随着人类的本能行为，而非某种器物，但是我们惟一可以肯定的是，"游戏是从'占卜'中诞生的"。

原始时代在苛刻的自然条件下，人类为了生存下去，在精神上有对未来进行预测的需求。什么时候爆发洪水灾害，去哪里能找到食物……？当然，人们也明白要预测正确的难度，所以就举办占卜仪式以表示自己对命运之神的虔诚（会占卜的人会成为部落的中心人物）。

讲到这里就该开始说说占卜用的道具了。上文提到的贝壳就是占卜用道具之一。把贝壳抛向天空，看看落地后有多少向上，从而推算出结果。这样的做法现在的人们是不是很熟悉？哈哈，对啦，现在我们不也是经常掷硬币来决定未来么？由此也得知，人类总是把未来托付给偶然啊。

猜硬币的正反面已经成了一种游戏了，而扔贝壳占卜也最终被当作游戏来看待。这就是"骰子"的起源。同理，桌面游戏的最早雏形就是画着行星运行轨迹的占卜图。不难看出，人类文明和游戏有着千丝万缕的关系。



骰子的起源是贝壳和骨头

最初的骰子是用松果、贝壳、动物骨头等来自自然界的物品制成的。这张照片是古印度留存下来的，人们那时拿贝壳当骰子。

狩猎游戏诞生出"足球"运动 食物采集造就了"幻想"式的角色扮演游戏!?

人类从诞生时便开始靠狩猎和采集树木果实获取食物。其实有一种说法称狩猎和采集都是游戏之父。

狩猎虽然是人类获得食物的手段，但同时人们也乐衷于"追赶动物"的快感（即使在现代，仍有很多人痴迷原始的狩猎活动）。也就是说，"狩猎"担负着满足人类暴力欲望的任务。

不过，随着高楼大厦的盖起，野生动物的栖息地越来越少了，加之动物保护法的制订执行，狩猎这项"运动"越来越成为不可实现的事情。但人类是聪明的，有人发明了狩猎的替代运动——足球，这样人类争夺的东西从此不再是有生命的动物，而是一个圆圆的皮球。

"采集"也可以用同样道理说明。即使现在也有很多人以采蘑菇和野菜为乐，采集就像RPG游戏中收集道具一样。除了森林，人们在山间、海中的采集就如同在异世界旅行一样让人兴奋。人们在"采集活动"中难免会碰上一些不平常的事，于是在互相流传中出现了"神话"和"物语"。"幻想"也随着两者的出现应运而生了。



作为工作的狩猎
↓
作为兴趣的狩猎
↓
发展成为争夺球的游戏

狩猎本是人类赖以生存的手段，但随着农业的发展它只成为人们的兴趣了。后来，人们干脆将目标换成了足球，足球运动诞生了。

COLUMN 游戏的理论性分类

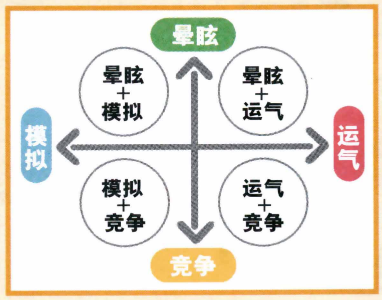
游戏有着漫长的历史，人类玩过的游戏也数不胜数，可是喜欢总结的人还是自信地断言出"所有游戏可以分为四种"。我们还是请上文的那位法国学者讲讲游戏的四种分类吧。虽然是个人下的定义，但是作为一个真·玩家还是有必要知道这些事的。

这四类分别是：竞争、运气、模拟、晕眩。"竞争"指的是下象棋那样比拼双方智力的游戏。"运气"正如文字表面的意思那样，像抽签、帕青哥都属于此范畴。"模拟"就是模仿的让人犹如亲临其境的游戏（如SLG、RPG）。"晕眩"则为过山车、滑雪那样让人备受刺激的极限运动。

但是，游戏发展到现在，类型已出现多种，而且各类型之间的界限也越来越模糊不清。老一代哲学家的分类法也开始出现无效的部分。但也必须承认古代哲学家对游戏的认识程度比起现在大多数人来已经上升到很高层次了。

凯罗斯总结的游戏四大类

凯罗斯将四种类别归结为右图，仔细看的话四类都有复合的部分，其中"模拟－晕眩"、"运气－竞争"组合是造成复合结果的根源。反过来，"晕眩－竞争"、"模拟－运气"则是不可能的组合（比如在头脑晕眩的状态下是不能理智地进行竞赛的，运气在彻底的模拟游戏中也是没有必要存在的）。





电击看板

【不是我不明白，这世界变化快】【文：大象君】

天语：电击光盘由MASCAR协力，本期街霸专题中，他发不出瞬狱杀。

也是因为游戏淡季，也是因为缅怀过去，我们这次在“电击收藏”中，制作了一个特别节目“街霸回忆录”。

要说制作的初衷，主要还是因为街霸从第一款家用游戏登场以来，到今天已经是15年了。不说它曾经给我们带来过多少快乐，仅就从多年来它执着地尽善尽美着二维格斗游戏的苦劳来说，“街霸”就是一个我们值得尊敬的英雄。

但世界就是这么叫人感到无奈，本来红极一时的游戏很可能就是在瞬间告别了世界。且不说“街霸”的现状，但就整个格斗游戏而言，如今用惨淡经营来形容已经毫不为过。不论三维二维，当今家用机上哪个原先曾经姹紫嫣红的名家不是惨得有些让人吃惊？“铁拳4”、“VR战士4进化版”，还有曾经雄心万丈的，三大主机同时推出的“灵魂能力2”。销量越来越差的表现，让人不禁怀疑，当初那些格斗爱好者们，今天都到哪里去了？

而二维格斗更是无处寻觅，街霸更是除了在去年年底推出过一个GBA上的移植作品外，已经快3年没有新作品推出。难道当年那些朝气蓬勃的斗士们今天真的已经“廉颇老矣”？

我们的回忆录只是将“街霸”曾经辉煌的瞬间尽己所能，逐一记录，其中虽有我们自己的见解评论，但我们并未打算从中阐述这个伟大系列辉煌或衰败的原因，因为其中的玄妙，还要等着时间来继续演绎，而我们这些看客，还不到最后发表意见的时刻。

因为，这个世界变化实在是太快了！！

电击加油站

■看见广告上说《金版MTV》销量第一，我相信。因为我的几个同学人手一册，包括几位女同学。开始是大家合着看（穷学生嘛），后来还是每个人都买了一本，独占！后来金版说没了，几个犹豫的哥们痛惜不已，只好抓紧时间珍藏一本银版（可怜啊！得意）。这次出版《红宝石MTV3》，画面一如既往的漂亮，高清晰度，十几部今年以来的MTV大作集合在一起，有些还重新做了演绎，非常过瘾。金、银版所没有的音乐CD想得太周到了，看VCD毕竟不那么方便，有CD可太方便了。拿到学校，中午播放，同学们都在聆听，老师也说好听（没看见暴力画面，笑）。

我调查了一下，同学们都比较赞同VCD加一张游戏音乐CD，毕竟才加了2元钱就多了一张CD，值！

另外，《红宝石MTV3》附了中外歌词对照，太棒了！看看中文歌词，感觉不一样。

上海　武燕山

■很高兴你们的进步！

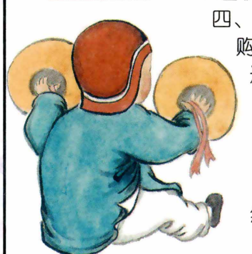
一、有中文字幕功能很好，让我们这些不玩游戏但喜欢看DVD欣赏游戏内容的人可以多看懂一点东西。

二、多角度做得不够理想，多角度欣赏是从不同的几个角度看同一个事物的变化（运动或发展）。可惜我不知道电玩游戏是否会有真正的多角度。

三、DVD还有一个主要功能，就是音质可以有AC-3 2.0或AC-3 5.1或DTS 5.1声道输出，有起码的立体感觉或真实感的环场声，而电玩游戏节目多是一些大场面的东西，如果能做成5.1音轨就更理想了。

四、我周边已经有10多人在购买电新DVD了，都是DVD迷而不是游戏迷，期盼电新DVD能有更好的进步！

湖北荆州　戴向东



■连我这种懒人都拿起笔了，真是难得呢。虽然点心期期都会买。

这次的点心铺太令我感动了，原来有那么多人和我的想法一致呢。先是来自中国的尤娜，我也是超级喜欢宿命传说的主题曲。金版MTV我也有，でも。另，喜欢DEEN也是从宿命传说的主题曲开始的，他们也为日本动漫游戏唱了不少歌了，有机会不妨收录一下吧。个人认为，他们的歌没有一首不好听的。

还有就是，歌词最好注上假名啊！因为在中国，日语达人还是很少很少吧？如我这类50音图外也只是动画版看多了学会两句日常用语的菜鸟，想照着歌词唱《梦であるよに》真的好困难啊！我要去学日语！不过在那之前，假名还是要拜托你们了！

北邮大　田园（女）

■我是第一次给你们写信，我要肯定的是DVD3画面没的说，非常棒！声音也是没什么挑的。还有本次的可开关中文字幕与多角度欣赏功能也非常有意思。但我也有不喜欢的地方。“电新DVD”主要是把原汁原味的次世代游戏画面献给广大玩家欣赏，这次“DVD”中收录的内容多是“PS2”主机上的，其它两大主机的游戏画面却太少了。我们非常想看的是“XB与GC”上的游戏。因为“PS2”已在国内普及开了，再加上有D版，这些PS2的游戏已早就玩过。当然，在国内还是有很多玩家没有自己的主机。但我想他们也一定不会拒绝“XB与GC”游戏的精彩画面吧（三大主机内容比例：P：X：G=2：4：4）。

重庆　罗欢

■这次的DVD3很好，期待DVD4。对了，请问“点心”能不能推出2003E3DVD版呢？内容收录2003E3大展厂商们所公布的影像，用更高清晰的画面展示给我们这些读者。还有收录厂商所有活动及展台MM（这很重要）。而光盘内容的编排方法就跟去年E3展的B盘“电新”一样，而且也要加入中文可开关字幕的功能哦！定价10元，如果出，我一定买！

再说我对红宝石的看法，真是太棒了！强烈期待“BLUE宝石”登场（笑）。对了，红宝石是收录了2003年1月——6月的大作GAME的MTV对吧？那么“BLUE版”就是会收录7月——12月的大作GAME的MTV了吧？发售日应该是在12月份推出。强烈期待啊！

上海　SADOW

■虽然我家没有DVD机，但是我还是义无反顾地购买了“电新DVD1——3”。冲着对游戏的热爱，本着对电新的支持。我坚信，好的游戏永远不会过时。当三、五年后，我把电新DVD第一次放入DVD机时，依旧的感动会油然而生。

福州　刘忠斌

■1、保持中文字幕风格和多角度观看的尝试。

2、加入文字导航菜单。

3、除了视频，可否利用DVD大容量的特点加入相关的CG图片。如桌面图片，屏幕保护，原创CG图等等。给使用电脑播放的读者一个惊喜，并且这些图片可以保存到硬盘上。

我相信，90%以上喜欢游戏的读者家里都有电脑。

北京　李云鹏



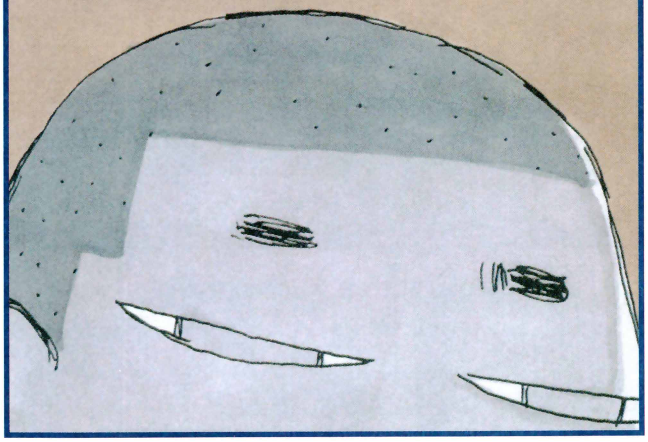
东游记之日文地狱

全新日语情报攻略

日文地狱……将逐渐取代“东游记”这一传统叫法。

今后，本刊日本特派记者将会不定期登场为大家发回特别的“东游记报道”，本栏目也将有纯日文教学栏目逐渐转化为帮助大家了解日本文化的多方位、多角度的全新栏目。

有关东京游戏展的特派报道已经在企划当中，东游记将彻底进化为日本文化前沿报道。欢迎大家来信提出自己的构想，木头不二郎尽量实现起来。



VOL.16 三只白痴的卷头寄语……

ミコ （我说Ｋ１君，这次一定要想个办法……）

K1 （そうだな，再这样讲下去非出人命不可……）

ミコ （あっ……来た，予定の通り……やりましょうか。）

K1 （今度绝对成功してもらう！）

明人 ようす~二人はん~みなはん~久しぶりやで，今天咱们继续讲关西腔方面的深度研究……

K1 いくぞ！！

ミコ とおりゃあ！！

明人 うわっ～二人はんなんや……ぐけっ……

初级玩家必看 初级日语攻略 三只白痴的日语课堂

ミコ 行了，搞定了，这堂课改讲别的吧，比如说摘段游戏情节讲讲。

K1 那就让我来挑素材……就选樱大战吧，图片与情节我早都准备好了。

ミコ （……やっぱりね－_－b）

明人 我、我、我的关西讲座啊……

K1 知道知道，红兰的翻译部分就交给你了，可以了吧？大神的台词翻译当然是我的工作，剩下的就交给ミコ好了。现在先看看这两张图片里发生的对白情节……

红兰 ……なんや！？誰かこっちに走ってくるで。

神奈 お、おい！危ないぞ……

门外三人 うぎゃあ～！！

大神 き、きみたち……立ち聞きしてたのか！

红兰 あ……アイリスやったら……

神奈 自分の部屋のほうに……

堇 走って……いきましたわよ……

大神 ……いったい、どうすればいいんだ？

LIPS选择"三人组を助ける"

大神 （そうだ……お汤をかければもとにもどるかもしれないな……）

大神 お、おい、きみたち!大丈夫か！？



红兰 お、大神はん……ウチらのことはええから……

神奈 アイリスを……追いかけてやれよ……

堇 きっと……自分の部屋の中に闭じこもってるはずですわ

大神 わかった。

明人 红兰的第一句翻译过来就是"……什么？谁向这边跑过来了。"这句话的重点是走ってくる这个句型，因为句中所指的"谁か"正越来越靠近说话人，因此将动词走る变为连用型走って，再在后面接上动词くる，表示目标由远及近。

ミコ 接下来就是神奈的"喂、喂！危险……"以及门外三人同时的惨叫声"哇啊……"，这个没什么可说的……



K1 紧接着大神发现了正在门外偷听结果被撞成三明治的三人"你、你们……在偷听！"立ち闻き之后接上してる表示正在进行时，而把る改为た则表示曾经正在进行的动作时态。

明人 然后红兰就说"艾丽丝她……"

ミコ 神奈接着说"朝着自己的房间……"ほう表示方向。堇的那句"跑……跑掉了……"的句型则与之前明人讲的走ってくる的意思相反，走っていきました还原成基本型就是走っていく，表示目标由近及远，渐渐远离说话人。

K1 大神随后的"……到底，该怎么办好？"这句中，どうする的意思是怎么办，すれば是する的假定型，后面接上いい，意思就是到底怎么做才好？

ミコ 然后紧接着出现LIPS选项，选择"三人组を助ける"就是"救助三人组"的意思，动词句的基础句型。

K1 选择这一项后大神会想"对了……浇上热水的话或许能复原……"虽然这一句挺长的，但是把它分成三部分的话就比较容易理解了，这样分……お汤をかければ，もとにもどる，かもしれない……第一部分就是お汤をかける浇上热水的意思，かければ是かける的假定型，意思就是如果浇上热水的话；第二部分もとにもどる就是复原、还原成原来形状的意思；最后一部分かもしれない就是或许的意思。最后大神问到"喂、喂，你们没事吧！？"

明人 红兰回答说"大、大神先生……我们无所谓……"

ミコ 神奈接着说"去追……艾丽丝吧……"然后堇的那句"一定……是关在自己房间中了"中，闭じこもってる为动词正在进行时的时态，はず接在动词基本型之后，表示理所当然，应该的意思。

K1 最后大神一句"知道了"……结束。

ミコ 讲完了?这样讲课也挺不错的嘛。

K1 もちろん，下回也这样讲吧，各位下期见～

明人 我的关西讲座啊……



大插播：“我们的太阳”在E3展上获得掌机最高奖项，本编辑部已经有多人表示会第一时间买入。特别需要注意的是，本作不会出现盗版？

执笔/白痴K1
版面/木头不二郎

三只白痴的日语词典

- **走**（はし）る：跑，急跑
- **立**（た）ち**闻**（ぎ）き：偷听
- **方**（ほう）：方向
- **水**（みず）：水，凉水
- **汤**（ゆ）：热水，开水
- かける：浇上
- **元**（もと）：以前，原样
- もどる：返回，回到，倒退，折回
- かもしれない：说不定，也许
- **大丈夫**（だいじょうぶ）：不要紧，安全
- **追**（お）いかける：追赶
- **闭**（と）じこめる：关起来，不让出来
- **元**（もと）：以前，原样

边境战区

ZOE动画版特辑



文/SITH

关键词 KEYWORD

■ENDERS
意为住在边界的人,带有类似“乡巴佬”的轻蔑。地球人用来指火星殖民地的居民，而后者则用来称呼木星太空殖民地的人。

■梅塔特隆 Metatron
2067年在木卫四“卡利斯托”上发现的新能源，不仅是极佳的动力来源，更能应用于电脑系统的人工智能开发。

■Orbital Frame
轨道机体，简称OF，应用了Metatron技术后拥有超强的战斗能力和更高级的人工智能系统。

■LEV Laborious Extra-Orbital Vehicle
轨道外作业机械的简称，单座操纵，用于太空工程或军事。

■N.U.T. Ltd Nereidum Universal Technology
尼雷达姆寰宇技术公司的简称,是LEV和OF的研发生产企业,总部位于火星尼雷达姆郡（难道是又一个阿纳海姆社？）。其简称NUT是埃及神话里的天神“努特”，是伊西丝的母亲。

■轨道电梯 Orbital Elevator
连接地表与宇宙的长条形巨大空港，长四万多公里，直径超过两公里。利用高质量基座产生的离心力维持稳定，是前往宇宙的便利通道。

■乌伦别克启动器 Uhlenbeck Catapult
利用Metatron的空间扭曲能力制造的宇宙交通设施，功能类似『Cowboy Bebop』里的太空门。

■特 e人种 Extra Person
住在地球外的人，总数约28亿。因为身处危险的太空，所以同伴意识强，人种差别意识淡薄。此外，由于重力的关系，这些人的体质比地球人差。

■矢量空间 Vector Trap
利用Metatron的空间扭曲能力的辅助装备，可以将大体积的物质存放于压缩的空间中，也可用于瞬间转移和防御。只有少量OF装备。

■天球体 Sphere
单个火星殖民地的简称，因其上有巨大的半球型罩子得名,可以阻挡有害射线并维持盖内生态环境。

■宇宙殖民地 Space Colone
类似『机动战士高达』中的宇宙殖民地。

■联合国宇宙军 UNSF
以联合国常任理事国为中心组成的宇宙军，因为有规定不许宇宙中存在个人或国家的武力。

■火星殖民地联合 UCM
地球上有不少国家在火星有殖民地，这些被成为郡的区域各自独立，但也有各郡代表组成的联合自治政府UCGM。

■行星地球化 Terraforming
将行星改造成适合地球生物居住的环境的工程，联合国已经成功使火星产生了大气层，但要使其上形成可以直接呼吸的空气仍然需要进一步改造。

■巴扶拉姆 Bahram
巴西利亚郡的激进反地球军事组织,一直在进行OF的开发。其名来自佐罗亚斯教中战斗和胜利女神。

■世界防卫监视机构 WIRED
宗旨类似『高达z』中提坦斯的组织，负责调查和追捕敌特。行动则更像秘密警察。

在每个人的心中都有一种折磨，它是绝望。

在每个人的心中都有一种负担，它是责任。

生活就是如此麻烦，当你努力地为实现心中的梦想而奋斗时，上帝在一边笑得前仰后翻!

按撒旦的说法，他就喜欢这样的游戏。

引子

在下一个世纪，空间跳跃航法和太空殖民地技术的实用化，将人类推向了宇宙时代。雄伟的轨道电梯直入天顶，将地面和太空联系在一起。太空殖民地和行星改造使得人类的足迹踏入了一片又一片新的大陆。时间悄然流逝，太空殖民地以及行星殖民地渐渐发展了起来，体质和群体意识都与地球人有所不同的殖民地居民开始形成，而自认为优越的地球居民，则轻蔑地将他们称作“Enders”……

在火星殖民地上，分歧日益明显，出身当地的人甚至被地球军冠以“马夏”（火星佬）之名加以嘲弄。拉达姆·雷温斯和同僚芭欧拉·格涅是联合国宇宙军驻火星巴西利亚郡军队的LEV驾驶员，由于出身火星，两人和同乡们屡屡遭到地球军同僚的嘲笑与辱骂。然而没过多久，拉达姆和芭欧拉就被巴西利亚郡有关方面神秘调到一研究所内，参加了新武器“轨道机体”（OF）的试飞。原来这里是独立运动组织“巴扶拉姆”的秘密研究所，其研制的OF“伊多洛”采用先进的Metatron物质作为能源，拥有超越地球军LEV的超强作战能力。巴扶拉姆企图利用伊多洛起事，一举夺取火星。

主导研制的是蕾切尔·林克斯，一个事业至上的女人，对研究工作着了魔般地痴迷。而她的助手多罗蕾丝则是一个温柔可爱的女孩，正好男朋友就是担任拉新机试飞员的拉达姆。两人虽然能够朝夕相处，但多罗蕾丝却越来越担心男朋友的安危：应用Metatron技术的伊多洛似乎拥有非同一般的AI，甚至可能会影响驾驶员的精神。拉达姆变得越来越烦躁狂暴，甚至变得残忍嗜血，在伊多洛的影响下，他将变成恐怖的杀人机器，而这正是巴扶拉姆高层所希望的……

巴扶拉姆偷偷开发新武器的消息被地球方察觉，为得到OF的情报，联合国宇宙军将蕾切尔和多罗蕾丝绑架到火卫二“帝摩斯”的基地上。尽管一直暗恋着他的芭欧拉极力劝阻，但怒不可遏的拉达姆仍然擅自开动伊多洛前去拯救多罗蕾丝。

联合国宇宙军严阵以待，伊多洛虽然性能先进亦陷入苦战，混战中蕾切尔和多罗蕾丝逃了出来，就在她们即将和伊多洛汇合时，地球军尾随而至，企图杀死蕾切尔。然而凄厉的枪声响过后，多罗蕾丝竟然用自己的身体挡住了致命的子弹……

抱着爱人的尸体，拉达姆痛不欲生。一切的一切都失去了意义，只有绝望与仇恨。伊多洛怒吼着冲向了密集的联合国宇宙军。而与此同时，担心OF落到对方手里的巴扶拉姆也调集部队前来消灭伊多洛，其中就有爱着拉达姆的芭欧拉。双方铺天盖地的大军用钢与火的潮水将孤单的伊多洛埋葬在断壁残垣中……

公元2167年，被称为“帝摩斯事件”的OF暴走骚乱被平息，巴扶拉姆和联合国宇宙军收拾了残局，相关的资料与涉及的人员都被封存起来，火星和地球两边似乎都恢复了平静。

然而仇恨与怀疑的种子却深深地埋在虚空中，若隐若现地出现在硝烟未尽的废墟上……

伊多洛

2001年3月1日，以『合金装备』系列闻名游戏界的著名企划人小岛秀夫，携合作伙伴新川洋司以风格独特的新作『Zone Of The Enders』（简称

ZOE）杀入PS2游戏软件战场。而作为捆绑商业计划的重要部分，OVA动画『ZOE Idolo 2167』（简称『ZOE 2167』）也在同一天发售。同半写实的『合金装备』系列不同，『ZOE』将故事背景放到了类似『机动战士高达』系列中“宇宙世纪”的太空殖民时代，并追加了相当多复杂的科技设定，并且以架空历史的气魄，规划出了一部跨越一个多世纪的宏伟历史蓝图。

『ZOE』中的争端与冲突的起因出自地球与太空殖民地之间的利益分歧，但和高达系列很重要的一点不同是：无论是太空中的人工殖民地还是火星上的天球体，都无法实现物质自给自足。因此尽管火星殖民地的独立运动十分高涨，但当权的鸽派们仍然在避免与地球方爆发全面战争，激进的鹰派虽然一直想把地球的势力赶出火星，但最终目的还是控制轨道电梯勒索对方。在这种微妙的情势下，双方冲突不断但总能克制局势。『ZOE 2167』所表现的就是巴扶拉姆与联合国宇宙军（UNSF）之间所爆发的第一次冲突“帝摩斯事件”。

在巴扶拉姆和UNSF的勾结打击下，承载着拉达姆与多罗蕾丝的伊多洛被抹杀了。然而NUT社的计划却依然在进行。五年后该社在木星圈的太空殖民地“安地利亚”上秘密开发了两台先进的OF“阿努比斯”与“杰夫提”，UNSF闻讯赶来强行占领该区，并与想夺回OF的巴夫拉姆军展开激战……

PS2游戏『ZOE』的故事发生在2172年，主角则是安地利亚上的平民少年雷欧·史坦巴克，由于偶然的机会坐进了杰夫提的驾驶舱，与前来抢夺的芭欧拉驾驶的OF“奈斯”发生激战。OVA版里的芭欧拉是一个悲剧性的角色，由于幼时的惨痛经历，令她蒙上了刻骨铭心身心创伤，当她好不容易打开自己的内心去爱一个男孩时，却发现他早已有心上人。绝望的爱总是特别折磨人，特别是无法将自己的心意告诉拉达姆的芭欧拉，每当看到他与多罗蕾丝在一起，这个好强的女孩只能默默地忍受心如刀绞的痛苦。为了救多罗蕾丝，拉达姆早已将生死置之度外。看着他奋不顾身的身影，芭欧拉的内心也许只有更深的痛。对于拉达姆来说，一直为他默默付出的她只是战友，仅此而已！命运总是如此爱作弄人，谁能想到五年前那个相信爱情仍然有梦想的女孩芭欧拉，如今却变成了冷酷无情的杀人机器？

自闭的史坦巴克学会了保护所爱的女孩，勇敢地操纵杰夫提应战打败了奈斯。芭欧拉则坠入木星化作宇宙的灰尘，“安地利亚”事件就此告一段落，杰夫提失踪，阿努比斯则被诺曼大佐抢走。

而在遥远的火星上，对外宣布已死但其实被软禁的蕾切尔，进行了一项危险的活动：将巴扶拉姆委托NUT秘密研制的新型OF“伊西丝”偷走，修改了其AI使其变成了新的人格，并取名为“多罗蕾丝”以纪念死去的助手。同时她找到一托运公司将多罗蕾丝指名交给干运输的丈夫詹姆斯·林克斯。而巴扶拉姆原本是想用搭载控制系统的伊西丝作为领队机率无人OF攻占轨道电梯，如今伊西丝意外失踪令其高层深感恐慌，一方面担心先进的OF落入他人手中，而更担心的是计划被地球方面察觉，于是秘密派出人员追查其下落。

2172年，不想太早撕破脸皮的当事双方都保持了克制，表面上看一切都恢复平静。然而在遥远的边境地带，点点火星却在不为人知的背后悄然蔓延……

ZOE OF THE ENDERS 多罗蕾丝

和优雅的保哥·罗素比起来，49岁的詹姆斯简直无一是处：妻子蕾切尔当年为了事业离开家庭时他没有留下她，结果是一去不回；儿女们虽然都已经独立，但是和他这个不称职的父亲断绝了关系；自己一把年纪了仍然得孤单地干着货运这种辛苦活，平时的娱乐便是在乌烟瘴气的酒吧里吹牛酗酒，勾搭女人打架斗殴……人生如此，詹姆斯的确是够失败的！

中介莱亚给詹姆斯介绍了一单生意：运送神秘的货柜前往地球，而这趟货还是指名要他送。然而由于莱亚这人挺不老实，因此詹姆斯一口回绝，继续钓马子去。没想到钓上了黑社会老大的姘头，自然被一阵暴打。那老大临走前甩给詹姆斯一句话：一大把年纪就别出来混了，滚回家含饴弄孙去吧！

虽然被修理了一顿，但对方的一句话却让詹姆斯猛然醒悟：自己也年近半百，也该和儿女们在一起了。于是接下运货的工作，给女儿诺耶买了只可爱的小猫作为生日礼物，带上一本『如何成为一个好爸爸』的书开着爱船ENDER号前往地球。一心想着与儿女团聚的詹姆斯在漫长的旅途中喝酒看书学习，不亦乐乎，然而没过多久詹姆斯便听到一阵熟悉的摇篮曲，似乎就是蕾切尔过去给孩子们所唱的那首！大惊失色的詹姆斯跑到货舱，结果发现货柜里钻出一台巨大的粉红色OF！这自称“多罗蕾丝”的庞然大物似乎有独立思考的AI，性格就像十几岁的少女般天真，而且还指着詹姆斯说他就是自己“命运中的大叔”！还未等詹姆斯理出头绪，巴扶拉姆的特工冒充混入联合国检查船拦下ENDER号强行登船检查，在发现多罗蕾丝后拔枪干掉了检察官，并企图连詹姆斯一起干掉。慌乱中詹姆斯爬进多罗蕾丝的驾驶舱逃出生天……

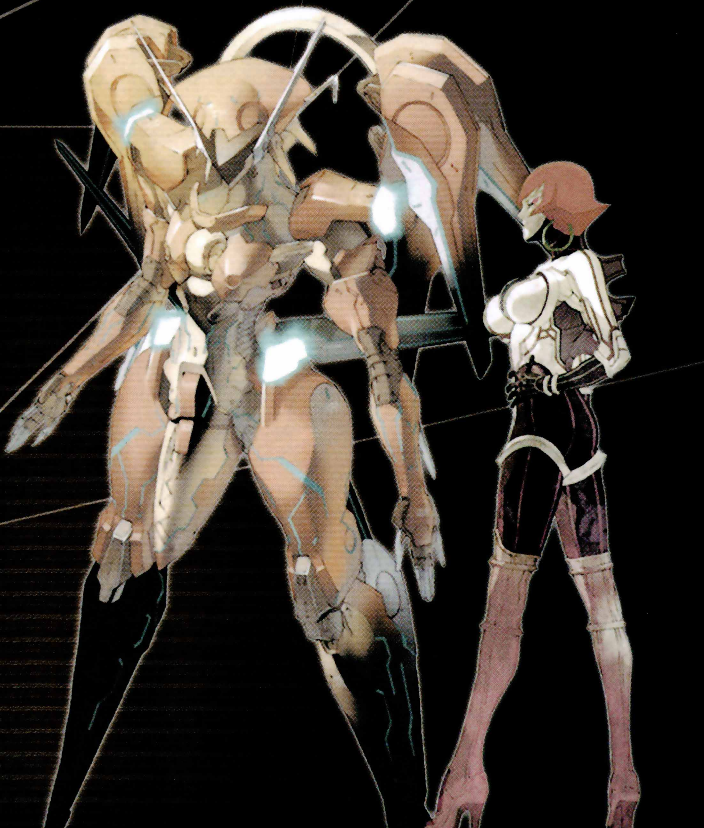
2001年的TV动画版『ZOE Dolores，i』的故事发生在『ZOE ANUBIS』之前，表现巴扶拉姆与地球爆发全面战争前的一段插曲。从大方向的主线来看，TV版的故事酷似『星屑的回忆』：为了抢夺轨道电梯，巴扶拉姆用Metatron技术救活了拉达姆，安排他驾驶伊西丝实行计划。不料伊西丝被蕾切尔偷走，不得已开发了替代机型“哈托尔”，但是由于哈托尔缺少控制程序无法领导无人机，必须夺回伊西丝。经过漫长的追逐，拉达姆终于打倒多罗蕾丝拿到了程序，巴扶拉姆则正式向UNSF宣战，用火星的战斗引开敌人注意力令拉达姆、哈托尔及无人机冲向轨道电梯。然而拉达姆却背叛了巴扶拉姆高层，他的真正目的是向地球复仇，破坏电梯的平衡装置令其坠落地面，使整个地球化为焦土……

前面已经提到，殖民地反抗宗主国设定比较常见，如果『Dolores，i』还是以大混战和阴谋旋涡为主要成分，那就真俗到家了。然而『Dolores，i』却难得地在人物描写和关系上下了很大的功夫。该作尽管是以科幻战争为背景和线索，但其有一条很明显的故事脉络却是林克斯一家人的悲欢离合，从某种意义上来说，『Dolores，i』甚至可以算是比较少见的家庭题材动画！（汗……）

ZOE OF THE ENDERS 家庭伦理剧

詹姆斯原本拥有一个幸福美满的家庭，然而地球与火星之间的对立却使这个家支离破碎。蕾切尔出身火星，出于对家乡的感情，她在家庭与事业两

ZONE OF HTE ENDERS



角色介绍 CHARACTER

■詹姆斯·林克斯 James Links　CV：玄田哲章



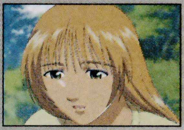
退伍军人，多年前和女科学家蕾切儿结婚。妻子失踪后儿女都开始嫌弃他，孤独的詹姆斯转业跑运输，凭着一身横肉和豪爽的脾气倒也吃得开。

■蕾切儿·林克斯 Rachel Links　CV：神原良子



NUT的技术人员，曾放弃家庭主导OF原型机伊多洛的设计，结识了多罗蕾丝和其男友拉达姆。在帝摩斯事件中，多罗蕾丝替蕾切儿挡了一枪……

■诺耶·林克斯 Noel Links　CV：日高奈留美



林克斯家的女孩，和有些懦弱的哥哥不同，诺耶的性格比较火暴。原本是工地监工，同样不喜欢父亲，结果还是被卷了进去。

■雷欧·林克斯 Leon Links　CV：宫本充



林克斯家的男孩，原本是事业春风得意的白领，以及女上司的密友。雷欧厌恶无能的父亲，被连累成逃犯令他更痛恨詹姆斯。

■那扶斯·普雷民加 Naphth Pleminger　CV：子安武人



原名拉达姆，在帝摩斯事件后被巴扶拉姆救活。但拉达姆心中始终无法忘记未婚妻惨死的仇恨，他利用巴扶拉姆为自己的计划作准备……

■蕾贝卡·亨特 Rebecca Hunter　CV：中西裕美子



拉达姆的养女，一直被养父当作作战工具使唤，但是无比崇拜拉达姆的她一直相信着所谓的"大义"，为得到养父的认同执迷不悟……

■辛蒂·佛伦提诺 Cindy Forentino　CV：落合留美



『盖亚时报』的记者，遇上了林克斯一家后发现可以遇上各种大事，于是就死皮赖脸地跟着他们一起旅行，不过似乎和雷欧日久生情。

■诺曼·巴扶拉姆 Nohman Bahram　CV：江原正士



巴扶拉姆的儿子，组织里最菁英的驾驶员之一，夺取了NUT开发的OF阿努比斯后器张无比。PS2游戏『Anubis Zoe』的Boss。

■多罗蕾丝·黑兹 Dolores Herz　CV：桑岛法子



拉达姆的未婚妻，蕾切尔的助手，看到拉达姆被OF影响精神后非常担心，一直想劝他退出。多罗蕾丝在帝摩斯事件中死亡。

■芭欧拉 Viola　CV：手冢千春



曾经是拉达姆的同僚，虽然他已经有了多罗蕾丝，但芭欧拉仍然对他一往情深。帝摩斯事件后她性情大变，成为疯狂的女战士。

者间选择了后者，而为了让孩子们不受到歧视，蕾切尔不得不将他们留在地球和父亲一起生活。五年后帝摩斯事件爆发，一纸死亡通知让这个摇摇欲坠的家彻底解体。儿子雷欧和女儿诺耶愤而出走，而詹姆斯则抱着最后的希望干起了货运，希望能找到妻子哪怕一丁点的信息。在遇上多罗蕾丝后虽然知道妻子可能还活着，但詹姆斯发现原本就很糟糕的生活继续向坏处发展：由于自己变成了通缉犯，连累了儿子和女儿也都变成了同党并双双丢掉了原本干得好好的工作。雷欧靠着裙带关系爬到了社长助理，如今忽然间变成了狼藉的逃犯，令有些懦弱的他将满腔怒火完全发泄到了老爸身上。而诺耶尔身为女儿虽然没有那么绝情，但也觉得这父亲不仅亲手葬送了家庭，让母亲客死他乡，如今还要给自己惹麻烦，自然也是怒不可遏。可怜詹姆斯九死一生来到地球来到儿女面前，得到的只有辱骂甚至拳头。不仅如此，为了尽早和詹姆斯与多罗蕾丝脱离关系，雷欧甚至还向Wired告密，诺耶虽然没有这么偏激，但也同意了哥哥的做法。面对如此窘境，纵使詹姆斯翻破了『如何成为一个好爸爸』，也难以平息已经成年了的儿子和女儿的怨恨。

在这时，性格有如十几岁少女的OF多罗蕾丝成了詹姆斯的依靠。天真烂漫的她将詹姆斯当成了白马王子和父亲的结合，既有少女浪漫的憧憬，也有女儿对父亲的依恋。多罗蕾丝会为詹姆斯用机械残片做出玫瑰花，会在看完『灰姑娘』后羞涩地用货舱蒙皮做成晚礼服边跳舞边YY，会因为詹姆斯和别的女孩亲近吃醋；而在做错事时，又会像小女儿般想得到詹姆斯的原谅，也会为了讨詹姆斯的欢心撒娇……应该说多罗蕾丝是属于Super系的机体，然而她的性格却如此可爱，想必会令看惯了打打杀杀的各位大跌眼镜吧。

多罗蕾丝对詹姆斯的感情极其复杂，但詹姆斯似乎并没有罗丽情结，尽管他总叫多罗蕾丝"小姑娘"，但对她倾注的感情更多的父爱吧。在多罗蕾丝身上，詹姆斯找回了曾经失去的舐犊情深。其实他人并不坏，最重要的是非常顾家，每当诺耶和雷欧出现危险，詹姆斯总是奋不顾身地开着多罗蕾丝冲锋陷阵。谁说保护女人的男儿才英勇？看着已经不年轻的詹姆斯为屡屡鄙视自己的儿女出生入死，更显父爱的宽容与伟大。还是那句老话，手心手背都是肉哪，尽管诺耶和雷欧一直埋怨父亲不负责任，没有安全感，做事毛手毛脚，但是詹姆斯仍然用实际行动再次赢得了成年儿女的尊重与理解。全家人寻找母亲与妻子的旅途充满着危险，但是渐渐地，多罗蕾丝、诺耶、雷欧和詹姆斯之间，一种脉脉的温情在静静流淌，化解了心坎上的鸿沟，渐渐地将碎成一片片的家庭，小心翼翼地粘了起来，詹姆斯再次被儿女们当作了一家之长和顶梁柱。在『ZOE Dolores，i』中，虽然没有名利与金钱的冲击，但是连番的战斗与危险却让林克斯一家紧紧地团结在一起，最后终于找到了被软禁的蕾切尔，一家人幸福地抱头痛哭……

什么大义和热血全都一边去吧！家庭的温暖，才是『ZOE Dolores，i』最明亮的光芒！

ZOE OF THE ENDERS 亲情万岁

伊扎克写的『如何成为好爸爸』并没有帮上詹姆斯的忙，那个粗鲁的父亲用宽广的胸怀和厚实的肩膀将全家人紧紧抱在一起，反倒是作者伊扎克自己的家庭却问题百出。疏忽了与儿子的教导与交流，使得儿子误入歧途直至犯法杀人，而当儿子犯事时，身为父亲的伊扎克不仅没有好好地倾听他的想法再劝他自首，反而直接告发了儿子的所在送将他送进了监狱。对此怀恨在心的儿子越狱企图弑父，幸好詹姆斯赶





Z.O.E

到，让伊扎克悔悟到对儿子的关心，最后父子相认皆大欢喜。也许詹姆斯真的是一个热血的大叔，但是他的确是一个好父亲，林克斯一家温暖的亲情甚至影响了身边的朋友和敌人。被养父拉达姆利用的女孩蕾贝卡，在詹姆斯身上知道了真正的父爱是关爱而不是让女儿去为自己的野心送死；直到火星与地球的战争爆发后，詹姆斯仍然通过记者辛蒂的报道，以自己和睦家庭的亲身体验，化解了双方的仇恨。当OF多罗蕾丝在与哈托尔的接触中知道女孩多罗蕾丝的身世后曾一度陷入了自我封闭，仍旧是詹姆斯用亲情的温暖接纳了这个迷路的女孩，对于这位父亲来说，多罗蕾丝并不是强大的OF，而是一个亲手教育养大的女儿！

ZOE OF THE ENDERS 终章

想用尽一切努力想给最爱的女孩幸福，最后得到的却是一具冰冷的尸体……拉达姆也曾经是一个为爱不顾一切的男人，然而多罗蕾丝的惨死让复活的他走入了绝望的极端。为了报复这一切，他破坏轨道电梯企图让它坠落地球。在他的心中有着另一个多罗蕾丝，一个充满了仇恨与疯狂只存在于幻想中的多罗蕾丝，一直陪伴在他身边鼓励着他做出这一切天理难容的荒唐事……

保护轨道电梯的战斗持续进行着，与OVA版结尾相同，监督用巧妙的蒙太奇将拉达姆与詹姆斯的决战比喻成教堂中的角斗。在似真似幻的婚礼中，拉达姆抱着属于自己的多罗蕾丝，享受着复仇的喜悦。詹姆斯怒斥拉达姆的自私——用自己的憎恨残忍地压碎原属于多罗蕾丝的善良，在他心中的多罗蕾丝，只不过是自己所创造出来的幻影！

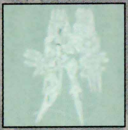
詹姆斯怒吼着驾驶OF多罗蕾丝打碎了哈托尔，终结了拉达姆的野心。而此时基座被破坏的轨道电梯已经无法停止下坠，为了守护所爱的家人，OF多罗蕾丝用自己的矢量压缩能力将轨道电梯扯向月球的重力圈，为此耗光了所有的Metatron。伟大的亲情让悔悟的拉达姆得到了救赎，哈托尔，以及量产OF们紧紧地连在一起，构筑了一条连接轨道电梯与月球的桥梁。

地球得救了，与地球唇亡齿寒的火星也得救了。虽然套路有点像『逆袭的夏亚』，但毕竟是一个皆大欢喜的大团圆。多罗蕾丝的AI被保存在ENDER号上，这个多灾多难的家庭终于破镜重圆，父母儿女共享天伦之乐。应该说『Dolores，i』对比游戏版绝对是个另类，就算对比近期的动画也属于风格独特的长篇佳作。整部片子最出色的部分是詹姆斯一家人的分分合合；编剧也并不注重大主线，战斗是时有时无；爱情方面则被更浓的亲情所取代，詹姆斯一家人始终被彼此连在一起。有几话的主干则完全是“成长的烦恼”式的家庭轻喜剧。

所以尽管该作的故事两年之后就是PS2游戏续作『阿努比斯』的残酷战争，但无论有否玩过游戏版，动漫迷和游戏迷都不应错过动画版。校园胡闹和机器人摔交看多了也有腻味的时候，在『ZOE』的世界里体会一下家庭的责任与亲情的关怀吧。更重要的是得知道，幸福生活一定要靠自己创造！

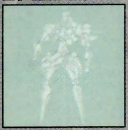
机体介绍 MECHANIC

■阿努比斯 Anubis



头部类似胡狼，能够充分利用矢量空间战术。被诺曼大佐夺走。它出现在PS2 游戏『ZOE Anubis』中，TV版小露了一面。阿努比斯是埃及神话中的冥界之神，也是墓地守护神，在制作木乃伊时，工匠都得打扮成它的模样。

■伊西丝 Isis



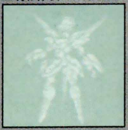
多罗蕾丝原本的代号，其身体中有蕾切尔制造的OF原型机“伊多洛”的残骸和记忆。伊西丝是埃及神话中的丰收女神和死者守护神，她特征是头顶牛角和象征太阳的圆盘。她的父亲便是创世神努特，丈夫是欧西里斯。

■哈托尔 Harhor



由于蕾切尔将伊西丝送走，巴扶拉姆不得不以哈托尔作为领导机指挥量产无人OF执行计划。它的作战性能和伊西丝不相上下，但没有伊西丝的控制系统。驾驶者是拉达姆。埃及神话中的哈托尔是爱及丰饶的女神。

■奈斯改 Alterneith



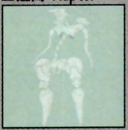
蕾贝卡小队换乘的机体，还没有被巴扶拉姆正式列装，只是NUT社开发中心的测试机体，武器装备和推进器方面进行了改装。性能虽然更先进，但是仍然存在问题，此外性能和一些专用OF比起来仍然差了一截。

■星云 Nebula



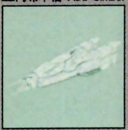
巴扶拉姆的重型攻击以及轰炸用OF，强化了对地攻击火力，同时也拥有和大型高速战斗机不相上下的机动力。在将机体立起90度后，还可展开手臂变形成为格斗战模式。星云的优势在于机动性。

■猛禽 Raptor



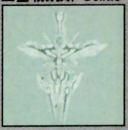
巴扶拉姆的量产无人驾驶OF，可以由伊西丝控制，在轨道电梯作战中的主力，也是巴扶拉姆反抗地球方面的利器。猛禽性能要高于UNSF的LEV但比普通OF要差。此外，在TV版前半部分中，也出现了有人驾驶型的“猛禽”。

■阿布辛伯 Abu Simbel



用于夺取轨道电梯作战秘密制造的超大OF，全长超过500米，体内存放有200机以上的“猛禽”，以及用于强行突破用的防御力场。名字来自埃及第18王朝法老拉美西斯二世为王妃奈费尔提提与女神哈托尔建造的神殿。

■塞勒凯斯 Selkis



蕾贝卡所乘的机体。不仅能高机动飞行，展开变成蝎子形态后战斗能力也是一流的。塞勒凯斯是埃及神话里的蝎子女神，多为有保持平衡的蝎子在头上的形象，为活着无辜的人们请愿，亦被当成妇女分娩时的帮手。

■杰夫提 Jehuty



在安地利亚和阿努比斯同时开发的OF，搭载有高性能的AI系统“ADA”，战斗能力对比其他OF有压倒性优势。它是PS2两部ZOE相关游戏的主角机。杰夫提在埃及神话中的名字是托特(Thoth)，是学问和知识之神。

■奈斯 Neith



芭欧拉所乘的红色机体，拥有优秀的电子设备和一流的机动性。在游戏中被主角打进木星后烧成灰烬。该机体没有在TV版中登场。Neith是埃及神话中战争狩猎之神，织物创造神和棺材守护神。也是鳄鱼神索贝克之母。

■责编/宇部

流行巴士GO!

ANIME(DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品

宏大的SF史诗拉开了序幕……

从剧场版公开历经了14年后的今天，名作《五星物语》的DIGITAL NEW MASTER版再次复活了！原作是由鬼才漫画家永野护一手创作的一部SF幻想巨作，自86年起开始连载直到现在仍未结束，人气之高空前绝后。本作取自漫画的第一章，所以即使没有看过原作的人也可以看懂。而且，在这次的特典中除了小册子以外，还收录了极其珍贵的预告篇。



"FATIMA"是什么？

为了操纵巨大兵器MH而诞生的女性人工生命体，一生只为了一位操纵者(主人)而奉献自己的身体。

STORY 星团历2988年，主人公苏普接到了专门制作FATIMA的老朋友巴兰榭的联络，来到了阿多拉星球，他此行的目的，是要拯救2个被领主强行夺走的FATIMA。苏普隐藏真面目，潜进城内，撼动历史的命运的时刻即将到来……



▲名垂星团史的重要人物们也将陆续登场



◀等待着苏普的FATIMA的命运到底是？



五星物语

■发售中 ■角川书店 ■3800日元

■65分钟＋特典映像 DD 16:9LB

篮球动画决定版！



▲当年由井上雄彦绘制的漫画版原作《篮球飞人》销量惊人，TV动画中的那首主题歌更是传唱至今。

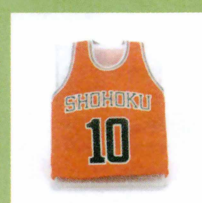


▶受到女主角晴子的吸引，号称失恋王的主人公樱木花道开始走进了篮球界，可是他还是逃不过单相思

93年日本朝日电视系列上播出的由漫画改编而来的篮球动画片《SLAM DUNK》(《篮球飞人》)获得了极大的好评，该作在中国也引发了一股篮球热潮，现在《SLAM DUNK》的保存版BOX也终于发售了。除了原本的101集以外，同时更附送收录了TV特典等精彩内容的光盘。

check!! 首次限量生产！与原作相同的队服现已开始接受预约！！

这次的BOX中最大的惊喜就是内有湘北高中的篮球部的队服(DESCENT制)。普通预约的客户得到的是樱木的10号球衣，如果在5月11日之前预约的客户还可以选择流传枫的11号球衣、赤木刚宪的4号球衣、宫城良太的7号球衣和三井寿的14号球衣。





SLAM DUNK DVD-BOX

■7月21日 ■东映VIDEO ■88000日元

■2323分钟＋特典映像 DD 4:3

MOBILE 日本手机3G时代的超炫游戏欣赏

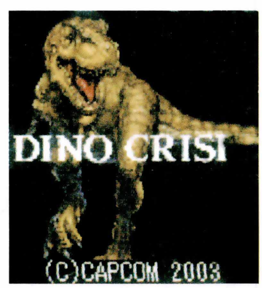


在只属于自己的农场&牧场内，培育各种农作物及可爱的动物，这就是《牧场物语》。这款手机游戏可以和其他的玩家互相交换情报分享快乐，而且保持了这个系列可以选择主人公性别的设定。



「喂食、对话、梳洗等这些事情和爱情度紧密相关。爱情度越高得到的牛奶的质量也就越好。

CAPCOM的《恐龙危机》系列将顺利登场iAppliDX上。不要担心家用机上的画面会缩水，游戏的开场动画和游戏中的Movie都将采用FLASH表现。玩家可以一边探索3D空间一边和恐龙战斗。

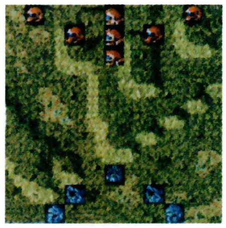


大作登场！《生化危机》手机游戏即将亮相！



CAPCOM的人气动作游戏《生化危机》在众人的期待下终于在JAVEAPPLI手机上再现了这个恐怖世界！。手机版的《生化危机（暂定）》的情节围绕着《3》及《0》中的大展身手的“吉尔”展开。除了继承了该系列特有的世界观以外，本作中还将出现首次出场的新的僵尸角色。游戏仍然是以和追近的僵尸战斗想办法平安生还为目的。这个游戏由CAPCOM的“CAPSULE@CAPCOM”（月租300日元）从今年夏天起开始提供服务。

实现网络对战



使用短信将自己的部队派遣到朋友的手机上，真乃运筹帷幄也。

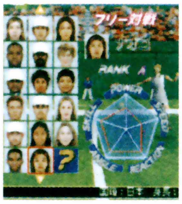
人气大作SLG游戏《SD高达 G GENERATION》系列在iApriDX登场！在《机动战士高达》系列的基础上，拥有200个以上的地图，100名以上的机师，150台以上的机型。利用“战斗APRI”捕获敌方机体，拆卸敌方机体的零件安装到己方机体上。朝着全地图穿版努力吧。另外，网络对战也成为可能。接驳到专用服务器上能和其他玩家的部队战斗。



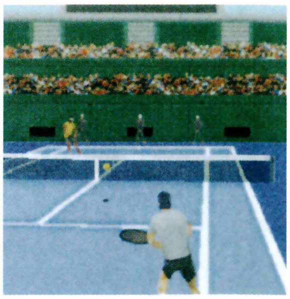
SD高达 G GENERATION-i

白热化的比赛开始

这是一款选手和赛场等全部以3D形式表现的超真实网球游戏。而且操作简单，玩家可以使出“扣球”“跳跃截击”等超级技巧。完全再现了体育游戏的妙趣，同时还可以重现经典场面。带给人视觉冲击的多边形效果所演绎的画面更是不可错过。由于游戏中会随时追加新的锦标赛和新选手，所以可玩性极强，可以长时间游戏。



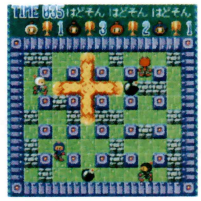
真实网球



↑首次在手机上露面的3D网球游戏，游戏画面精彩逼真和效果直追家用机。

超级炸弹人

HUNDSON的招牌游戏《炸弹人》再次登陆手机成为《超级炸弹人》。新作不仅保持了前作的各种要素，更可以把对战对手的名字改成手机中朋友的资料的设定！



游戏铃声DIY

HALO
——主题曲——

MOTOROLA

说明：3(4)=按手机3键4次
↓=按向下箭头

适用机型：T190 …

7(6)↓	5(5)↓	5(4)↓	5(5)↓	5(3)↓	5(4)↓
5(5)↓	9(6)↓	0(2)↓	5(2)↓	5(1)↓	5(19)↓
5(1)↓	5(3)↓	5(1)↓	9(2)↓	0(2)↓	5(9)↓
5(7)↓	5(6)↓	5(4)↓	5(3)↓	5(5)↓	0(2)↓
5(6)↓	5(4)↓	5(5)↓	5(6)↓	5(5)↓	5(7)↓
0(2)↓	9(6)				

ALCATEL

说明：8(2)=按手机8键2次

适用机型：OT310 OT511 OT512…

2	8(1)	3	4	3	5	4	3	2	8(1)	2
8(1)	6	7	1	*	8(1)	7	5	7	6	8(1)
6	8(1)	6	1	2	4	5	3	8(1)	2	4
3	2	3	1	8(1)	2	8(1)	2	8(1)		

MOTOROLA

说明：>=按向右箭头
9*2＝按9键2次 *2＝按*键2次

适用机型：V998…

2*2	6	>	2*3	4*2	>	3	4*2	>
2*3	4*2	>	3*2	4*2	>	3	4*2	>
2*3	4*2	>	2*2	8	>	7	1	>
3*3	4*2	>	4	4*2	>	2	0	6
>	4	4*2	>	3*2	4*2	>	4	4*2
>	3*3	8	>	7	1	>	3*3	0*2
4*2	>	2	4*2	>	2*2	4*2	>	3
4*2	>	3*2	4*2	>	2*3	6	>	7
1	>	2*2	4*2	>	3	4*2	>	2*3
4*2	>	2*2	4*2	>	2*3	4*2	>	2
6	>	7	1	>	2*2	8	>	

※输入完毕后，请适当调整本曲的播放速度。

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2＝按9键2次 *2＝按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250 …

2	9	*	3	8	4	3	5	4	3
2	9*2	0	8*4	6	8*2	7	1	9	*
7	8	*2	5	7	6	9*2	0	8*4	6
8*2	*2	1	*	2	4	5	3	9	0
8*3	2	8	4	3	2	3	1	9	0
8*3	2	9							

Panasonic

说明：2(5)=按手机2键5次
>=按向右箭头

适用机型：GD92 GD93 GD80 …

2	#	3	4	3	5	4	3	2	#
(2)	0	*(2)	6	7	1(5)	#	7	5	7
6	#	(2)	0	*(2)	6(3)	1	2	4	5
3	#	0	*(2)	2	4	3	2	3	1
#	0	*(2)	2	#	(2)				

SONY

说明：*(5)=按*键5次
J＝按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28…

2	*(2)	3	*	4	*	3	*	5	*	4
*	3	*	2	*(3)	J	0(4)	6	*	7	*
1	1	*(2)	7	*	5	*	7	*	6	*(3)
J	0(4)	6	6	6	*	1	*	2	*	4
*	5	*	3	*(2)	J	0(4)	2	*	4	*
3	*	2	*	3	*	1	*(2)	J	0(4)	2
*(3)										

MOTOROLA

适用机型：V60 V66 V70 …

11	3	00	3	00	33	00	333	00	33
00	4	00	333	00	33	00	3	000	44
0	2	00	22	00	111	222	00	11	22
00	4	00	22	00	2	000	44	0	1
2	00	11	222	00	3	00	333	00	4
00	33	00	44	0	3	00	333	00	33
00	3	00	33	00	222	00	44	0	3
000									

SIEMENS

说明：+(-)=按上（下）侧键
↓=按向上键头 ↑=按向上键头

适用机型：3568i 3618 6618 6688 …

2	8	8	+	3	0	0	4	3	5	4
3 2	8	8	8	8	*	0	0	0	0	6
0	0	0	0	7	1	8	8	8	8	+
7	0	0	0	0	-	5	7	6	8	8
8	8	*	0	0	0	0	6	0	0	0
0	-	1	+	2	4	5	3	8	8	8
8	*	0	0	0	0	2	0	0	0	0
4	3	2	3	1	8	8	8	8	*	0
0	0	0	2							

ERICSSON

说明：1+=按手机1键稍长

适用机型：…

2+	2+	2+	2+	3+	3+	4+	4+	3+	3+	5+
5+	4+	4+	3+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
2+	2+	*	6+	6+	7+	7+	1+	0	1+	0
1+	0	1+	0	1+	0	1+	0	7+	7+	5+
5+	7+	7+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
*	6+	6+	1+	1+	2+	2+	4+	4+	5+	5+
3+	3+	3+	3+	3+	3+	*	2+	2+	4+	4+
3+	3+	2+	2+	3+	3+	1+	1+	1+	1+	1+
1+	*	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

XINGCHENDAHAIDEXINJIANJINGXUANJI
星尘大海的信件精选集

GAME BAR 游戏点评



PS2 寂静岭3

厂商：KONAMI 类型：AVG 媒体：DVD-ROM



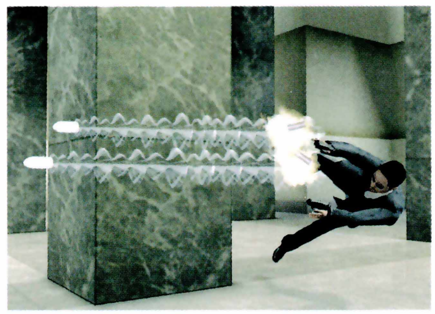
诡异的氛围、神经质的主角、丑陋的怪兽再次将我们带回了这个充满鲜血与谜团的内心世界。自从《寂静岭》系列出现以来，其独特的故事、出色游戏性以及高超的画面表现能力一直被国人玩家冠以“经典”的名号（不排除有很多人根本没有玩懂），而本作亦不例外：依然是以一名疑为有精神疾病的主角展开冒险，其间会不断在表世界与里世界中交替进行……或许那只是主角潜意识下产生的幻觉与环境扭曲而已，其实谁也不知道是不是真的有里世界，就连KONAMI官方给的回答也是模棱两可、敷衍了事……本作的画面表现再次体现出了KONAMI的聪明之处，他们狡猾地运用杂点让玩家误以为PS2的机能依然可以提高，但的确制作出了出色的画面；角色的面部表情更加丰富，不再如以往一般任何情况下只是一种表情，而且主角的脸部的沧桑感相当出色（不知道是就这么设计的还是没处理好……）！主题曲强烈推荐去找原声！

——北京 HOSKAWA

角色：8	操作性：8
画面：10	创意：7
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9
游戏时间：2小时内	

PS2 黑客帝国

厂商：ATARI 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



《黑客帝国》落得个满堂红之后，直觉敏锐的电影商(和开发商)的目光再次飘到了游戏界这块肥肉上，他们的杰作就是这款与刚刚上映的《黑客帝国2》同时发售的同名游戏。

为了保证游戏的原汁原味，开发商将制作重点放在了对原作的动作捕捉技术方面，子弹系统、踩墙、武术，基本上原作中有的动作他们都收录了下来并且制作的十分成功……但是由于在这方面投入了大部分的人力、物力以至于游戏其他方面的水平相当“朴实”：为了体现游戏中的角色不是通常的路人甲乙丙丁，开发商特意让角色练就了一身“隔空打人”、“穿身而过”的功夫；为了使游戏中角色的驾驶技术更加高超，开发商大胆地运用了古今往来、无人问津的方法……说句旁的吧，最近常常和朋友们谈论“如何大臂不动，小臂转方向盘”的问题，如有读者知晓，万望告之。

比较令中国玩家兴奋的就是游戏中收录了《黑客帝国2》的部分影像，好歹不用总看着娱乐节目的《黑客2》报道抱憾终生了。

——北京 星川明人

角色：6	操作性：4
画面：4	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：8	总评价：6
游戏时间：10小时左右	

PS2 飞空之舞4

厂商：SEGA 类型：SLG媒体：DVD-ROM



感动！大感动！家用机平台最接近真实的飞行模拟游戏终于推出了美版！

游戏最令明人感动的变化就是日语换成了英语，不要以为这是废话，终归飞行模拟游戏还是英语听着舒服！战机似乎重新制作过，看起来比日版的质感、重量感更出色；游戏的方式没有变化，依然是教学模式、空中竞技、自由飞行之类的，但是随机的“警戒模式”出现几率更高，而且任务难度明显提高，取得分数的条件也更苛刻。战机的种类、入手方法没有变化，同样是需要达到特定条件。

美版《飞空之舞4》另外的变化就是驾驶以及战斗了。为了配合欧美玩家的口味，开发商特意提高了敌机的AI，这一点在单对双的战斗明显地体现了出来，在同一条件下美版的敌机协作性明显优于日版；而驾驶方面也重新调配了“G-LOCK”、“红视”的G力限制以及机师的体能极限，而《飞空之舞》系列的最大特点“舞”也进一步强化，很多机动动作中的微调节有了些许调整，但至于是何种的调整还是请诸君自己去体会。

——北京 星川明人

角色：10	操作性：10
画面：8	创意：7
音乐：9	移植度：——
情节：——	总评价：9
游戏时间：“舞”无止境	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

PS2 世界拉力锦标赛2

厂商：SPIKE　类型：RAC 媒体：CD-ROM



知名的赛车游戏最新作！作为该系列的FANS,笔者能够有幸第一时间玩到,心情无比激动！

这次仍然是真实地再现了2002年度“WRC”的全程赛事，并且添加FANS们早就期待已久的猛料——各车队正在开发中的超级无敌靓车！跪谢SPIKE！

从画面讲，本作在PS2上绝对是一流水平，整个游戏无论场景、赛车还是人物，都跟去年赛事的翻版一样逼真，令人赏心悦目。而游戏的音效，更是爽到掉渣！超真实的引擎声、刹车声、排气声……笔者只能用这一个字来形容——太像了（汗字）！

当然，美女也有出丑的时候。本作的系统虽然设定了七种游戏模式，并且大大强化了车辆修复的设定（有时只跟别的车擦一点边儿，就……，但是难度还是偏低，不能明显的体现高打和一般水平玩家的差距。不过，既然是这样，那就通过她让正准备步入RAC世界的玩友“体验生活”吧！

——吉林　王笑非

角色：8	操作性：9
画面：9	创意：8
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：15小时以上	

PS2 混沌时代3·时之封印

厂商：IDEASOFT 类型：SRPG 媒体：DVD-ROM



回想一下，这个游戏发展的历史也有6年之久了，自从第一作在PC平台登陆后就以它那独特的世界观、时间跨度超大的历史以及丰富的角色收编了大量的日籍FANS。

该系列游戏的特点在最新作中依然保留并有所改变，平时的探索模式是以RPG形式展开，雇佣武将、购买物品以及战斗；战略时军团战斗的人数较前作有所下降，但依然能够达到400人（包括武将）；战斗形式方面没有太大的变化（SS平台的经典战略游戏《龙之力量》系列的战斗系统就是模仿的《混沌时代》系列），十分遗憾的是武将的必杀技表现能力未得到提高。

要说本作中变化最大的地方就要属剧情方面了，在以往的作品中通常是通过分支剧情来触发不同的结局，而《混沌时代3》中则加入了武将的要素，也就是说如果要触发特定剧情或结局必须要特定的武将参加特定的战斗，而这一点更与分支混编在一起，使游戏性有了进一步的提高。

个人感觉还是PC、PS版的第二作《混沌时代·艾拉降临》最出色，虽然那画面在现在看来有些差劲。

——北京　HOSKAWA

角色：9	操作性：6
画面：7	创意：6
音乐：9	移植度：——
情节：8	总评价：7.5
游戏时间：不明	

PS2 天诛3

厂商：FROMSOFTWARE　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



什么是暗杀的美学？就是在敌人未经意间抹断他的气管；什么是暗杀的美学？就是华丽地切下敌人的头颅；什么是暗杀的美学？就是从空中乘风而下并一击扭断敌人的脊椎；什么是暗杀的美学……

《天诛》,最能体现暗杀美学的游戏的新作，在这个春季登场了。借助PS2的高机能(注：不是特别高……)终于遗弃了PS时代的方块角色(注：不是特别方……)与方块场景（再注：不是特别方……),音乐方面也保留了《天诛》系列一贯的风格,但是主题曲好听的要命，旋律也出色的要命！敌人的AI比前作有了显著的提高，一旦被发现一次后这个敌人在很长时间内都会保持警戒状态。

新增加的对战、协力模式增加了与朋友一同游戏的乐趣,这类游戏两人同乐可是十分少见的啊,而且角色可选性很高,除了三名主角外很多敌人角色也可以使用,即使没有暗杀的演出也很满意了,惟一令人比较奇怪的就是那两只忍犬,竟然还拿着刀，实在是有够搞笑！

什么是暗杀的美学？暗杀的美学就是《天诛》。

——北京　星川明人

角色：10	操作性：8
画面：9	创意：8
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：9
游戏时间：杀到满意	

GBA 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：KONAMI　类型：ACT 媒体：卡带



就如同机器人大战系列那样，恶魔城在GBA上的推出速度是越来越快了，这或许也是制作者在不断尝试新的东西，以便铸造PS2上恶魔城最新作所做的努力和准备吧。

故事背景多少有些出人意料，竟然一改往常中世纪欧洲的习俗，把主人公交给了一位现代的日本高中生？还好城堡里一切的一切都向我们证明，这还是原汗原味的恶魔城。

所谓全新的SOUL系统,其实就是集魔法、魔导器、召唤、特技及图鉴收集为一身的一个综合系统罢了。虽然号称有百余种灵魂能力可以使用,但真正实用的也还是那几招,过多的鸡肋灵魂充其量也就是满足人们的收集心理。这样有些失调的平衡度还是使本作难以逾越超经典的《月下夜想曲》。

还好，游戏的其它方面也足够的出色，大魄力的BOSS战依旧让你的GBA大汗淋漓(搓出来的？),而中规中矩的恶魔城构造也让不少玩家重新找到了点《月下夜想曲》的感觉吧。KONAMI对游戏的难度作出了一定的调整,那些动作苦手们,好好去练练吧！

——长春　LENY

角色：8	操作性：9
画面：8.5	创意：7
音乐：9	移植度：——
情节：7.5	总评价：8.2
游戏时间：2周目	

超级机器人大战文化漫谈系列·壹·百舌说

百舌与隼，是《第2次超级机器人大战α》中Real系男主角——阿拉德（アラド）与其女友塞奥拉（ゼオラ）的座机。可是，这百舌是什么鸟，你可知道？你可以说，“百舌就是百舌鸟啦！”这当然对，可“百舌鸟”又是什么鸟呢？我们玩游戏，还得从中长知识，这才能在反对游戏的人面前扬眉吐气，您说是不是？

在网上搜到日语里的“百舌（もず）”是伯劳，它也是一类鸟的统称，属雀形目、伯劳科，广泛分布在欧、亚、非、澳及北美各洲。伯劳在《说文》中被称为“䴗”，又名“鵙”。《传》曰：“䴗，伯劳也。”《玉台新咏》中有一首《东飞伯劳歌》：“东飞伯劳西飞燕，黄姑（牵牛）织女时相见”，后称朋友别离为劳燕分飞就是典出于此。以上就是古文中关于伯劳的记载，此外还有人说伯劳是杜鹃，其依据为古人诗词中杜鹃的别名与伯劳的别名通用了，但由于它们的别名实在太多了，加之作诗者自身难免有误解，所以不足为据。而且，根据现代生物学分类，伯劳、杜鹃也是不同科的鸟类。

伯劳的种类很多，全世界有72种，我国有10种，常见的有棕背伯劳、红尾伯劳、虎纹伯劳等。伯劳的个体不算大，一般体长在200毫米左右，其特点是嘴大而强，呈侧扁形，上嘴的先端具钩和缺刻，嘴须比较发达，甚至将鼻孔或多或少地遮盖起来。翅膀大都短圆形，有10枚初级飞羽和12枚呈凸形的尾羽。它们的腿脚也很强健，趾上的爪还具有锐利的钩。有的资料上将其称为中小型猛禽，但这是不确切的。它不属于真正的猛禽，而是属于鸣禽，但它又类似猛禽。它缺少一般鸣禽鸟类体态多姿、羽色艳美、鸣声动听的特征，反而具有近似猛禽的凶狠狰狞、性情残暴的生活习性，鸣声尖锐凄厉，一些弱小鸟类根本不敢轻易接近它，因为它具有嗜食动物的习性。因此在机战里，“百舌”作为和古铁那样的擅长近身突击的PTX系列机体的名字还是有道理的。

明代李时珍所著的《本草纲目》一书，在伯劳一条中有“ 声䴗䴗，故以名之……残害之鸟也，谓其为恶声者……”等记载。它们有一个很特殊的习性，就是往往将猎取的小动物贯穿在荆棘、细的树枝甚至铁丝网的倒钩上，然后用嘴撕食（恐怕游戏中百舌的左手的剑和右手的大钳子就是取喙与爪的意思，“贯穿”现在也不是古铁的专利喽）。有时，它们会将捕获的昆虫、青蛙或蜥蜴等贯穿在没有长树叶的树枝上，但事后却忘记来食用，经过风吹日晒之后，这些小动物就变成了干瘪的尸体。当树枝上长出了分枝和绿叶后，就变成了一种触目惊心的奇怪现象：在树枝上穿着干瘪的尸体，而枝梢上却长出了繁茂的细枝和绿叶。这种既残忍又奇怪的“暴尸恶作剧”使得不明真相的人们众说纷纭，有些讲迷信的人甚至说这都是一些短命鬼干的事，因为短命鬼是幼年夭亡的鬼，免不了也有点孩子气，所以喜欢搞些淘气事。

每年4、5月份是伯劳的繁殖季节，此时它们会更加凶猛，即使是鹰在它的巢区上空通过，也绝不允许。它们在树上或灌丛间营巢，巢呈杯状，选用草茎、草根、嫩枝等编织而成，做工精细，内垫些柔软的草叶等物，每窝产卵5枚左右，因种类不同，卵上缀有不同色泽的细点。不过，虽然伯劳有时也捕捉小型鸟类，但仍以啄食昆虫为主，而且其中多是农林害虫，如蝼蛄、蝗虫、蜻象、毛虫等，它们是应该加以保护的益鸟。

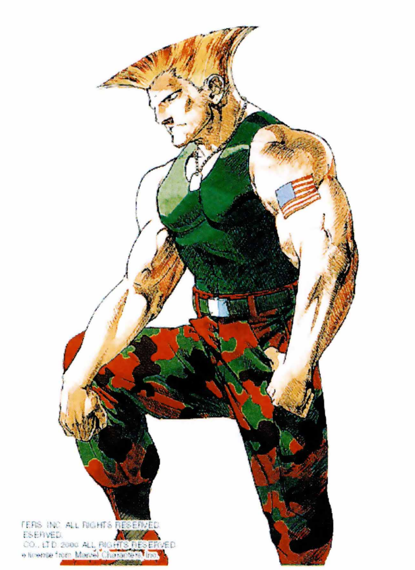
这就是真实的百舌——伯劳，一种体形不大、但却凶狠异常的鸟。作为real系机体，自然小巧灵活，但攻击力却不可小觑。当你下次再面对百舌的近身攻击时，你会从中看到伯劳的身影，尤其是最后一招展翅撞击喔！

不过，刚才说的是日本的“百舌”，而中国的“百舌”又大不一样了，你知道中国是怎么称呼吗？我查到几种说法，一种说是乌鸫（不是乌鸦

百舌（高机动型）



古烈　游戏角色绝对通缉令



小学刚刚接触街霸的时候，还不知道那个留着冲天发的黄毛美国兵的名字，只是管他叫“美特”（美国特种兵之意，但现在怎么听怎么像特务-_-b）。当然，还知道他赖以成名的必杀技“手刀”、“脚刀”。后来偶然从课桌上贴着的贴画里得知他的真名，也终于了解了他之所以戴着战友的军士牌的原因。

古烈虽然一度从街霸系列中消失，但我始终认为他才是街霸的正统第二男主角。不少人经常拿隆肯作对比，认为隆代表着典型日本人的性格（这一点没有争议），肯则是美国化的范例。这其实并不尽然——喧哗的肯只是美国风格的一个方面，正统系的美国式英雄，更接近身背复仇意识的古烈。按照男性主角和副主角的关系，以及格斗游戏风格的限制，也是古烈更适合副主角的位置。但或许上因为初代街霸的设定使隆缺乏明确的竞争对手的缘故，后来才添加了招式与隆接近的肯。从电影版街霸的主角选择上就可以看出，美国人心中的美国式角色还是古烈，这也许同他的身份有关——美式角色中的军人多数性格阴沉，而不是蜘蛛侠那种邻家男孩的类型；狠毒的军队格斗术也比升龙拳现实一些。

比起背后仿佛永远有微风吹拂（笑）的隆，古烈给人的印象更容易使人联想起其主场背景那冷冰冰的武器。那张贴画上有句话我也仍然能够记起：“……为人亦正亦邪，但其实力绝对不容小视。”啥时候古烈要是整个头带，估计会写上“我爱F－16”吧（笑）。

文：被箭击坠的人





哦！)，还有说是画眉的，也有说是百灵的，但我们分析一下就能知道，乌鸫的说法最正确。这里的“百舌”指擅长歌唱、善于模仿其它鸟类的鸣叫，是说“像长有一百只舌头一样能言善辩”的意思，绝对不凶狠喔！看来，小日本还是没把我们老祖宗的文化都学走，或者是岛国日本根本没有乌鸫，才会将伯劳叫百舌。

乌鸫和乌鸦很像，也是全身漆黑，但是眼周有一金色圈，整体酷似八哥（但是略大），比乌鸦漂亮多了。乌鸫(Turdus merula mandarinus)又名乌哥、黑鹅、乌鹊、乌　、中国黑鸫、黑鸫、乌鸪、百舌或反舌鸟，属于鸟纲、雀形目、鸫（亚）科。生物学上描述说“体长约30厘米，喙为腊黄色，通体为乌黑色，除无鼻羽和翅上无白斑外。雌鸟较雄鸟略小，雄鸟极善鸣啭。乔木上营巢，常活动于地面，善行走。多以昆虫为食，偶而也食果实，冬季杂食性很强。世界性分布，我国多见于长江流域、华南和西南，为极常见的留鸟，另外在西北和华北也有少量分布。”

作为一种极易辨认的常见中型雀类，虽然常被误认为是乌鸦，但乌鸦和乌鸫其实有很大区别。首先，在体形上乌鸫比乌鸦要小得多，只是和普通鸽子差不多大。在外观上，乌鸫比乌鸦要美观得多，乌鸦的喙是黑的，乌鸫的喙是黄色的，这点最易区别。

好了，那么“百舌”之名从何而来呢？是因为乌鸫的鸣啭非常丰富婉转，在我国几乎无鸟能与之相比。号称鸣禽之王的黄鹂和鸣啭专家画眉都没有其鸣声那样多姿和极尽变化之能事，据说这种鸟的叫声居然有120余种变化，而极善鸣的画眉也不过50余种。同时，乌鸫和八哥一样也是效鸣高手，它能模仿画眉、燕子、黄鹂、柳莺到喜鹊乃至小鸡的叫声，而且无不学得惟妙惟肖。这么弓虽的“歌唱”能力，“百舌”的美名自然当之无愧了！

此外，我们还能从传统文学作品中分析一下。《封神演义》第28回《西伯兵伐崇侯虎》有诗，现摘录其中一段：“花间翻蝶翅，禁院隐蜂衙；亭檐飞紫燕，池阁听鸣蛙。春禽啼百舌，反哺是慈乌。”其中“反哺”自然说的是乌鸦，那么前面的百舌就不是乌鸦了。同样，《西游记》第80回《姹女育阳求配偶　心猿护主识妖邪》中有此段文字：“又听得百鸟声：鹦鹉哨，杜鹃啼，喜鹊穿枝，乌鸦反哺，黄鹂飞舞，百舌调音，鹧鸪鸣，紫燕语，八哥儿学人说话，画眉郎也会看经。”这里和上面一样，仍旧表明百舌不是乌鸦。这两处还共同表明，“百舌”是善啼的鸟，我们就此推断中国所说的百舌即为乌鸫。

最后，我再摘录一些古人盛赞百舌（中国的）的诗词吧！至于隼，下次再单讨论吧！

唐・刘禹锡《百舌吟》

望簧百瞬音韵多，舌端万变乘春辉，黄鹏吞声燕无语，索莫无言高下飞。

唐・王维《听百鸫》

上兰门外草垂莹，未央宫中花里栖。亦有相随过御苑，不知若个向金堤？入春解作千般语，拂曙能先百鸟啼。万户千门应觉晓，建章何必听鸣鸡。

唐・杜甫，因受《易・通封验》中“仲夏之月,反舌无声；反舌有声，佞人在侧”一段启发所作的诗：

百舌来何处，重重只报春。知音兼众语，整翻岂多身。花密藏难见，枝高听转新。过时如发口，君侧有谗人。

宋・文同《咏百舌》

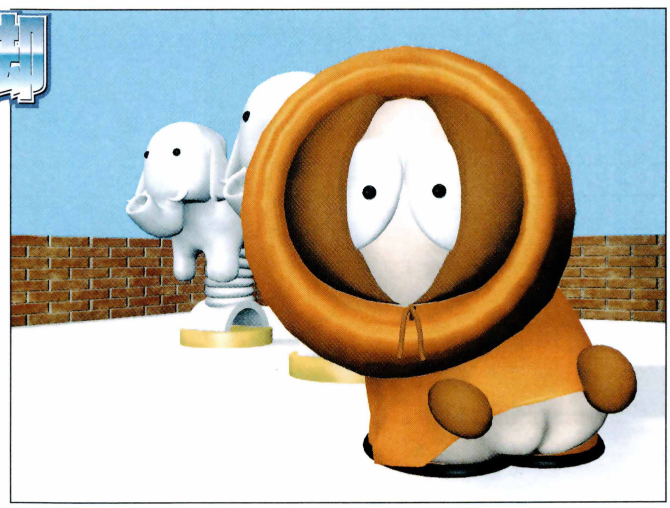
众禽乘春喉吻生，满林无限啼新晴。就中百舌最无谓，满口学尽众鸟声。

本期GAMEBAR稿件由“机战世界”的Amuro zhou特别提供

传说的战斗，机战之最高研究。

（本期GAME BAR特别推荐作文）

非典型的自乱阵脚



终于又开始有大作发售了。

随着几个重量级作品的陆续登场，冷清了一个多月的游戏市场再次解冻。再加上关于各个厂商的各种或真或假、真真假假的官方或者小道消息，原本沉寂的状况得到了改善。

但是无论怎么改善，恐怕都难以真正拉回人们的视线，尤其是对于本来自我感觉挺好的中国玩家群来说。这一点倒是和9・11之后世界警察之国的人民一样。

和不能成为生活必须品的游戏比起来，毕竟还是命重要。

好在很多人还是找到了能整天玩游戏的理由：呆在家里总比跑到危险的地方被飞沫或者别的什么东西感染要强。但是只是躲避并不能解决问题。所以，在这种时候还是应该听听阅历丰富的人的声音：面对突发事件要有平和冷静的心态。如同某广告对SARS的诠释：“Smile，And Retain Smile”（微笑，并保持微笑）。在这样的关键时刻，至少要能做到独善其身。面对游戏厂商的疯狂炒作同样要保持克制，无法抵抗广告轰炸的结果是腰包空空，无法抵抗冠状病毒的下场则是可能送命。

但令人遗憾的事情还是发生了：听说某地的农民挖断了通往北京的国道，以防止北京人的外出。这种明显的自乱阵脚，不提也罢。怕就怕那种表面上镇定自若的自乱阵脚。

从前有个叱咤风云的游戏厂商，被人认为是主机大战中重要的生力军和棋子。但经历了一系列变故之后，它的实力大打折扣。然而它始终认为自己拥有决定业界走向的能力，因此闹出了大量关于合并的噱头，而且合并对象还是同类型的厂商。看起来是强强联合，其实是各有苦衷，危机四伏。我以前也很喜欢这厂商，可现在也只剩下嗟叹：因为它的结局是可以目见的了。

公元二零零三年五月一日国际劳动节那天，在北京某著名高校的黄土操场上举行了一个向全地球直播的仪式，主要内容是号召相关专业的学生支持他们的前辈、并在必要时走上第一线。台词听起来的确动听，但是面对曾说出“修身、齐家、治国、平天下”这“八字箴言”的某位大人，我想到的反而是在防洪大堤上慷慨陈辞，却从未投下一个沙包的典范。这类人所期待的，其实只是闪光灯中镁粉眩目的光芒罢了，所以也没有什么可多说的。

游戏圈内和游戏圈外都在发生着“非典型的自乱阵脚”。虽然看上去镇定而且慷慨激昂，但实际却似乎并非如此。

本来一直是抱着类似于看猴戏的心情来对待这类事的,但这次实在遗憾得很——某个倒霉蛋儿正是这宣誓仪式中的一员,虽然也确实只是炮灰而已。

危机爆发前的某S社的职员们，是否也有同样的心情？

文/铁杆合作组 吕宁

电子游戏软件 GAME SOFTWARE 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME
Wonderswan
Playstation2
BOY ADVANCE

天语：对于游戏，我国之所以会出现各派不同的意见，主要还是缺乏一个良好的引导。其中包括：攻略心法、图片支持、影像交流、BBS论坛。而这一切，都是因为缺乏同人站。听说有人要采访“天幻网”？

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
		PLAYSTATION 2		
6月26日	青蛙	フロッガー	ACT	KONAMI
6月26日	模拟职业棒球会DUGOUT	プロ野球シミュレーション ダグアウト'03-the TURNING POINT-	SLG	DIGICUBE
6月26日	梦幻幸运2	ファンタスティックフォーチュン2	未明	GANAIX
6月26日	★头文字D特别版	头文字D Special Stage	RAC	SEGA
6月26日	鱼眼3～记忆的破片	FISH EYES 3～记忆の破片たち～	AVG	VICTOR
6月26日	附带7大附录！半熟英雄	7大ふろくつき！半熟英雄 3D 特大号	SLG	SQUARE · ENIX
6月26日	半熟英雄 对 3D	半熟英雄 対 3D(通常版)	SLG	SQUARE · ENIX
6月26日	维尔拉特工作室～格兰纳特的炼金术士2	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの炼金术士2～	RPG	GUST
6月26日	三国志战记2	三国志战记2	SLG	KOEI
6月26日	三国志战记2 · 记忆卡版	三国志战记2 · 记忆卡版	SLG	KOEI
6月26日	格兰纳特的炼金术士2限定版	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの炼金术士2～ プレミアムボックス	RPG	GUST
6月26日	维尔拉特工作室&大正异闻录豪华版	ヴィオラートのアトリエ&大正もののけ异闻录 プレミアムパック	RPG	GUST
6月26日	廉价系列之31 · 地球防卫军	SIMPLE2000シリーズ Vol.31 THE地球防卫军	ACT	D3
6月26日	廉价系列之32 · 战车	SIMPLE2000シリーズ Vol.32 THE战车	ACT	D3
7月3日	★蚊 · 到夏威夷去	蚊 LET's GO HAWAI	ACT	SCE
7月3日	流行音乐8	POPMUSIC8	ACT	KONAMI
7月3日	寂静岭3	SILENT HILL3	AVG	KONAMI
7月3日	胜负师传说哲也2 玄人顶上决战	胜负师传说哲也2 玄人顶上决战	ETC	ATHENA
7月10日	炎打！棒球巨人之星	スロッターUPコア 炎打！巨人の星	柏青哥	株式会社ドラス
7月17日	★真人影像第一辑	バーチャル · ビュー R.C.T エイゾウプレイ	真人影像	PONYCANYON
7月17日	★真人影像第二辑	バーチャル · ビュー MEGUMI エイゾウプレイ	真人影像	PONYCANYON
7月17日	★真人影像第三辑	バーチャル · ビュー 根本はるみ エイゾウプレイ	真人影像	PONYCANYON
7月17日	基诺之旅 · 美丽的世界	キノの旅 -the Beautiful World-	AVG	MEDIAWORKS
7月17日	F1大赛	キャリアチャレンジ	SPG	EA
7月17日	实况力量棒球10	实况パワフルプロ野球10	SPG	KONAMI
7月17日	炸弹人2游戏史上最大公园	ボンバーマンランド2 ゲーム史上最大のテーマパーク	ETC	HUDSON
7月17日	★新最佳职业棒球	新ベストプレープロ野球	SLG	EnterBrain
7月17日	★洛克人X7	ROCKMAN X7	ACT	CAPCOM
7月24日	夏日真爱故事	True Love Story Summer Days,and yet	SLG	EnterBrain
7月24日	EVE限定版(含DVD)	EVE burst error PLUS 限定版DVD-BOX	AVG	GameVillage
7月24日	廉价系列之恋爱恐怖冒险	SIMPLE2000シリーズ Vol.34 THE恋爱アドベンチャー～漂流少女～	AVG	D3
7月24日	廉价系列之杰特考思特	SIMPLE2000シリーズ Vol.33 THE ジェットコースター	SLG	D3
7月24日	SOCOM:U.S.NAVY SEALs	SOCOM:U.S.NAVY SEALs	ACT	SCE
7月24日	★首都高BATTLE01	首都高BATTLE01	RAC	GENKI
7月31日	太空侵略者	スペースインベーダーアニバーサリー	STG	TAITO
7月31日	樱花雪月华	SAKURA～雪月华～(通常版)	AVG	ZERO
7月31日	罪恶工具XX	GUILTY GEAR XX #RELOAD ～THE MIDNIGHT CARNIVAL～	FTG	SAMMY
7月31日	★恶代官2 · 妄想传	恶代官2 · 妄想传	SLG	D3
7月31日	魔界转生	魔界转生	ACT	D3
7月	极落雀PREMIUM	极落雀PREMIUM	PUZ	DIGICUBE
8月7日	★WE7	ワールドサッカー ウイニングイレブン7	SPG	KONAMI
8月21日	响尾蛇 V	SIDE WINDER V	ACT	ASMIK
夏预定	★机动战士高达SEED	机动战士GUNDAM SEED	STG	BANDAI

XBOX				
6月19日	ENTER THE MATRIX黑客帝国	エンター　ザ マトリックス	ACT	BANDAI
6月26日	Cyber ATTACT Team超级别动队	C.A.T～サイバーアタックチーム～	未明	メディックス
6月26日	★恐龙危机3	DINO CRISIS3	AVG	CAPCOM
7月17日	湖王	レイクマスターズ	钓鱼	CAPCOM
7月17日	血腥咆哮	BLOODY ROAR extreme	FTG	HUDSON
7月17日	★摩托GP ONLINE挑战版	MotoGP URT2 Online Challenge	RAC	M$
8月	★城市疯狂3	Midtown Madness3	RAC	M$
今春	忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
今春	★战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
今夏	打倒	BRAKE DOWN	ACT	NAMCO
今冬	★索尼克英雄	SONIC HEROS	ACT	SEGA
2003年	残酷的力量	Brute Force	ACT	Digital Anvil
2003年	真女神转生NINE(NET对应)	真女神转生NINE(NET对应)	RPG	ATLUS
2003年	战场の出前持	战场の出前持	ETC	M$
2003年	NEVERLAND传说	NEVERLAND SAGA	RPG	IEDA
2003年	罪恶天空：复仇高速路	CRIMSON SKIES：HI ROAD TO REVENGE	STG	M$
2003年	真梦生活ONLINE	トゥルーファンタジー ライブオンライン	MMO	M$
未定	★城市赛车	Project Gotham Racing2	RAC	M$
未定	被攻击的王国2	キングダムアンダーファイアII	未明	パンタグラム
未定	★光环2	HALO2(ヘイロ 2)	FPS	M$
未定	DOOM3	DOOM3	FPS	M$
NINTENDO GAMECUBE				
6月19日	★索尼克大冒险DX	ソニックアドベンチャ DX	ACT	SEGA
6月20日	★GT CUBE	GT CUBE	RAC	MTO
6月26日	目标：大富豪人生	MONOPOLY～目指せ！大富豪人生！～	PUZ	TOMY
6月26日	★幻侠乔伊	Viewtiful Joe	ACT	CAPCOM
6月27日	动物之森e+	どうぶつの森 e +	未明	任天堂
6月27日	东尼滑板3	Tony Hawk's PRO SKATER 3	SPG	SUCCESS
7月3日	卡普空美版赛车	auto modellista U.S.–tuned	RAC	CAPCOM
7月10日	CUBIC立方公路跑者	キュービック ロードランナー	未明	HUDSON
7月10日	星际战士	スターソルジャー	未明	HUDSON
7月10日	★V拉力3	V–RALLY3	RAC	INFOGRAMES
7月17日	实况力量棒球10	实况「パワフルプロ野球10	SPG	KONAMI
7月18日	★最终幻想·水晶之轮	ファイナルファンタジー·クリスタル クロニクル	RPG	任天堂
7月25日	★F–ZERO GC	F–ZERO GC	RAC	任天堂
7月	チャリンコ英雄	チャリンコヒーロー	未明	Banpresto
7月	满不在乎若无其事之王DX	ケロケロキングDX	未明	HUDSON
7月	机器猫·大家一起游泳吧·迷你园	ドラえもん みんなで游ぼう！ミニドランド	ETC	EPOCH
7月	鲁邦三世·消失在大海的秘宝	ルパン三世–海に消えた秘宝–	AVG	ASMIK
GAMEBOY ADVANCE				
6月20日	★妈妈1+2	MOTHER 1+2	RPG	任天堂
6月27日	宠物好朋友Advance系列4～小狗篇	なかよしペットアドバンスシリーズ4 かわいい仔犬～小型犬编～	未明	MTO
6月27日	我的盔甲·刀饰	ぼくのカブト·クワガタ	未明	MTO
7月3日	★光明之魂2	シャイニング·ソウル2	RPG	SEGA
7月4日	哈欠妖怪	ハチエモン	ACT	NAMCO
7月11日	超级玛莉A4	スーパーマリオアドバンス4	ACT	任天堂
7月11日	仓鼠天堂	ハムスターパラダイス ピュアハート	AVG	ATLUS
7月17日	Croquette·BANK与VAN女王	コロッケ！2暗のバンクとバン女王！	未明	KONAMI
7月17日	我们的太阳	ボクらの太阳	A·RPG	KONAMI
7月17日	★索尼克弹珠台聚会	ソニックピンボールパーティ	TAB	SEGA
7月17日	METALMAX回归2	メタルマックスリターズ改	RPG	NOW
7月25日	顶级拉力	トップギア·ラリー	RAC	KOTOBUKI
7月25日	★真·女神转生 智力版	真·女神转生デビルチルドレン–パズルdeコール！	PUZ	CultureBrain
7月25日	小猫小狗动物医院～动物医生育成游戏	わんにゃん动物病院～动物のお医者さん育成ゲーム～	SLG	TDK

龙哥热线

xtt13★41

最近很想锻炼一下，因此“不计代价”去买了一对哑铃和一双NIKE运动鞋。在编辑部，每日对电脑办公，说实话是比较危险的，对身体很不利。

本期龙哥提示情报：高考后请轻松一下

●天师：看电软有3年多了，对电软的改版我是非常赞同的，虽然现在有些人对电软改版后的评价不如以前好了，但我还是感觉电软依然很棒，依然很精彩。希望电软能够一如既往的给我们带来快乐。

小弟我有些问题想请教一下。

1：我买GBA已经一年多了，现在准备入手烧录卡，有EZ和XG，你看哪个好？128还是256的？听说有XG2了，有什么新功能？多少钱？出了吗？

2：我发现在电脑上用GBA模拟器玩时，可以玩未解压的GBAROM，那么可不可以直接把未经过解压的GBAROM烧到刻录卡里去？GBA能识别吗？

3：现在是非典时期，希望天师能够好好锻炼身体，千万注意保护好自己。

祝：天师身体健康，天天高兴！（视SEGA为天神的：花背斑鸠 2003/05/31）

▲你好这位朋友！

1、我想，无论如何，各位GBA游戏爱好者应该密切关注本刊的“科普园地”栏目。烧录卡作为中国全体GBA拥有者的必备法宝，对于市面上五花八门的制品，只要我天语能提前拿到，就可以放出测试给大家参考——话说回来，如果我见不到，就只好去YY。呵呵，对于一些已经测试过的老型制品，或是功能断代、亮点不足的低端非主流产品，各位玩家从广告中来获取信息就足够了，而我们也会将市面上的所有相关内容，以“导购”的姿态在《掌机迷》系列丛书中连续刊登。像大家熟悉的XG，就是敝社《掌机迷》系列的奖品提供者。对了，第一期的奖品天语已经看到了，而且都已经发出去了——杂志社内部很多人也都很羡慕，这可是实话——原来，选择《掌机迷》也是得到GBASP和XG烧录卡的上佳途径！我们的宗旨是，月月猛送，就算“圣嘉雷将军USB转接器”这种威震中外的杀手制品，《掌机迷》也有得送！上期由本刊特约作者酱爆君所撰写的“雷将军攻略”一文，就可以从根本上解决广大游戏模拟器爱好者和《掌机迷》每期五十名雷奖军中奖者的困惑（因为天语不会用编程功能，而且偶“冒着生命危险”从同事手里抢来的电脑确实太次，未必跑得动，1G的DDR内存感觉还是慢如牛啊！所以在一部分读者的要求下，只好请擅长玩模拟器的“酱爆”君来解决“编程”这个老大难问题了）。

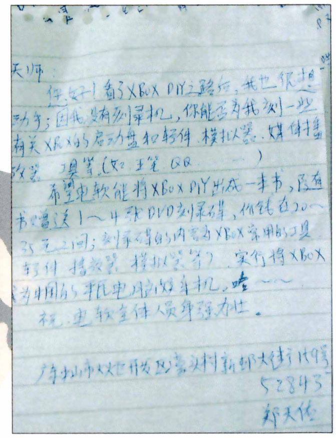
由此可见，本着对玩家负责的态度，我们要向前看。《科普园地》栏目将会拿出有如“索尼”一般的长远目光，来向各位爱好者介绍各款中高端制品和当今最先进的游戏方式，务求给大家带来超前的“享受”。这也是这么多年来天语一直想做的，虽然做得还很差。

通过上期的EZ2初评我们知道，今日的主流当属“新时代多功能烧录卡”——这是一次投资终身受大益的换代产品，一定会满足挑剔玩家的需求——只是能否在最广泛的玩家中得到普及，就需要市场来检验了，其中，价格将是一个限制因素，但也不绝对。玩家的需求不同，必将导致烧录卡这种产品的细化，花读者就应该根据自己的需要来考虑购买何种制品，论容量，EZ推出了512Mb，价格高于通常的版本是可以理解的：你要是图实惠，上期本刊有半页“新惠福”广告，你不妨参考一下。

多说一句，之前的XBOX DIY系列文章得到了好评，本期再次隆重登场，天语还会加大力度长期连载下去，争取做到中国第一，独家炮制，其他杂志无法抄袭，为此本人正加紧联系高手，请他们多出力。不只是XBOX相关，PS2相关也有劲料要爆，敬请关注。对于部分读者来信提及“我限于条件，没有全面的器材，无法把XBOX弄成模拟器大全来兼容一切主机和街机”，天语表示遗憾——你至少要有电脑，而且能上网，还得有刻录机才行。玉米达人有可能来编辑部亲自改造敝社被烧毁N次的XBOX，天语可能会拍成DV给大家看。

2、花读者你的这种设想很好可以领取“创意奖”，但目前似乎还没有见到使用这种格式的烧录卡面市。

3、我刚买了一对出口型30KG包胶彩色哑铃（就是我们天津出的），还买了一双耐克AIR MAX（我要每天早晨跑步&下午健身），就是为了避免沉迷于游戏和电影，提高身体素质，争取多活几年，防止因为“非典”而下岗。关键是，一个人下岗不要紧，大家都得被隔离，这就破坏了“安定团结”。在此，非常感谢花读者和其他朋友的关心（泪）。前几期未提“非典”字样，就是因为我相信这场突如其来的重大灾难一定会被克服。看来为了自己和他人的安全，口罩还要再戴几天！


天师：
你好！看了XBOX DIY之路后，我也很想动手；因我没有刻录机，你能否为我刻一些有关XBOX的启动盘和软件、模拟器、媒体播放器、工具等（如：玉笔 QQ ……）
希望电软能将XBOX DIY出成一本书，随书赠送1～4张DVD刻录碟，价钱在20～25元之间；刻录碟的内容为XBOX常用的工具软件、播放器、模拟器等？实行将XBOX变为中国的平民电脑娱乐机。嗟～～
祝：电软全体人员身强力壮。
广东中山市火炬开发区……村新邮大街……号
52843
郑天伟



玩具饕餮·超时空要塞

MACROSS Second Mission 扭蛋

2003年BANDAI出品，由STRIKE VALKYRIE（福卡机）、STRIKE VALKYRIE（一条辉机）、VF-1J（米丽亚机）、VF-1J（马库思机）、VF-1A（量产机）、VF-1S、天顶星人战斗机7款组成。

细心的玩家也许会发现《电软》今年11期的P106的玩具欣赏中的场景就是用这套扭蛋进行改造的，你不想买一套组成自己的CITY FIGHT场景吗？

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供（010-65282550）

www.how-2-play.com

QQ：59145007的浙江洪文涛欲结识口袋迷，塞尔达迷，WE迷和机战迷。

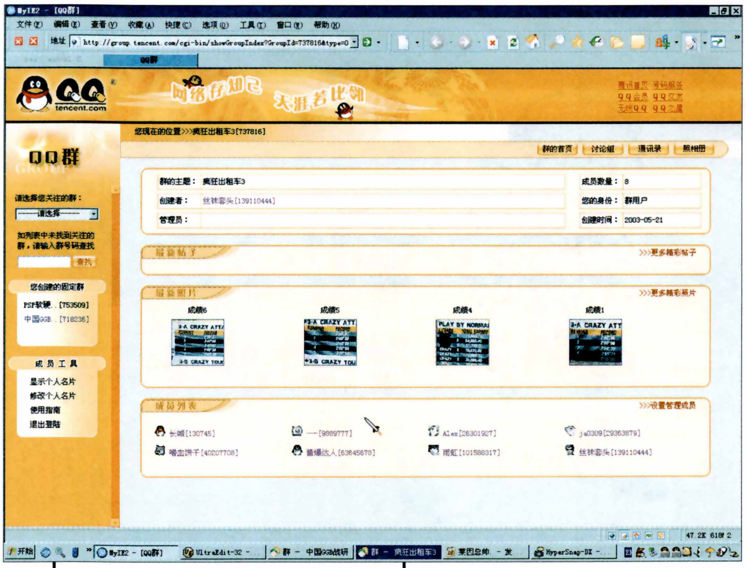
●天师：你好。看了上期电软中一篇关于“疯的”的文章后，猛然发现原来“疯的”还有超级加速。立马兴奋地找出疯的2，放到DC中实践。不可否认，不停地使用“超级加速”对手机起到了超量的锻炼。经过一天的磨练，比较熟练地掌握了“超级加速”。掌握了技巧，自然开始创造成绩。以往玩疯的2的最好成绩只有1万多，几乎对这游戏产生了厌恶的情绪，因为有的客人在没有“超级加速”的情况下是不可能送到的。如今不同了。从5月17日起，我几乎以一天一至两万的速度在递增。当然这是指在“AROUND APPLE”50秒模式下的成绩。今天，我已是创下了个人最好成绩：178652.03。从中午十一点一刻一直打到了下午两点半，中饭都没吃，用三轮车不停息地拉客，一共拉了404人。手指都麻木了。我不知道游戏的世界纪录是多少，就我个人而言我觉得自己的成绩不算低了，因为“AROUND APPLE”三个城区中基本上所有需要跨城区的人我都搞定了……我很想知道拉光所有乘客后会有什么出现？除了“CRAZY”这个评价之外是否还有更高评价？是否还有一些不为人所知的隐藏客人？客人总数是多少？……玩得越多，越感觉“疯的”的强大与好玩。世嘉就是硬，只可惜现实无奈。就像疯的2移植PS2之后，人气猛地旺了起来。我总觉得，如果要玩疯的，还是DC版来得亲切。我也不知道“疯的”50秒模式是否有攻略？据我的经验，顾客有时会变换颜色，有时甚至不出现。应该说这样的攻略不太可能实现。但沧州在这么多的变化之中，真的会有那么一条最佳拉客路线，可以让你轻松地或是艰苦地拉完整个“AROUND APPLE”所有乘客。是不是真的存在这么一条路线呢？望天师告之，因为本人玩此模式已经感觉到了极限了。

（南京工业大学 陆健）

▲看来“重度游戏”总是困扰着玩家，而这种游戏几乎没有固定的攻略法。我记得当年“DORIMAGA”杂志也是放上各区的地图了事，并没有什么太注意的地方，但是会告诉你一些隐藏路线。因为我不是疯的高手，说不出个所以然来，而这个游戏又比GGB还大、还活，我想除非成立中国“疯的”同人站，才能从根本上解决玩家的疑惑。事实上，重度游戏到了高层次时，其“提高空间”是有限的，也是因人而异的，绝非“是个人都能达到目标”。不过，你多少通过FOX的文章而重拾疯的，并获得了乐趣，我还是感到很高兴。

在此，我送给你一个QQ群组，737816。去看看吧，大家都不容易，为了游戏。

我为他们感到骄傲。





腾讯QQ的服务还需完善，但功能确实令人满意。视频聊天和群组功能都不错，传文件也很方便。天语是会员。

相对的快与慢（文：胡屠户）

不是我不明白，这世界变化快。

倘若世间真有成熟的冷冻延寿技术，我倒希望做这么一个实验：在去年12月初把一个熟悉业界状况的资深电玩迷（至少得知道FC手柄A、B键哪个在左边的）“速冻”起来，到今年6月再解冻；然后把这七个月以来游戏界发生的各种或爆炸或花边的新闻——比如厂商合并、喷泥出掌机、社长进局子、游戏里叫女人之类的东西——统统地、一股脑地灌给他塞给他（为了防止其他事件的干扰，建议不告诉实验者诸如伊拉克战争或者撒丝之类的事情）。之后将会如何？



实验的结果不太符合革命的人道主义精神：我们很可能在扼杀了一位未来的栋梁的同时，还为精神病院增添了不必要的负担。但是可惜得很，每一个没病没灾地活到今年夏天的、熟悉业界状况的玩家其实都是实验者，只是实验从急性改成了慢性，以考验实验者心脏对长期连续强刺激的耐受性。这听起来似乎也不怎么人道，但是玩家们还是活下来的居多。

的确，这半年来发生在游戏界的事情太多了。其震动之大，恐怕头脑再镇静、思想再前卫的人也吃不消。我不知道这种飞速的变化究竟意味着进步还是浮躁。但我更不明白的是，在目睹着这些事实的同时，为什么身边的另外一些东西却依然如故？

前几天带着美好的回忆，重新翻开了一本军事杂志。很遗憾，虽然色彩种类多了些，但是内容和排版还都停留在以前的水平——我甚至可以看着介绍某军事院校的文章直接把它的下文套出来——以至于我开始怀疑自己是否买到了同名的冒牌，可这种想法确实只是想象。无独有偶，另一本科技杂志倒是更有所改变，可惜原来一个月也看不腻的书，现在连看完一遍都嫌多了。

新版《西游记》没有老版受欢迎，03版射雕也正推动了84年射雕的再流行。有人说这是因为受众的欣赏层次提高了，但事实呢？逆水行舟，不进则退。自身水平的停滞不前，并不能拿大众当挡箭牌。换句话说，埋怨大众走得太快的落伍者，多半是因为自身走得太慢。

“快”和“慢”永远是相对的。我们看着发展速度超越自己的事物，便会觉得它快；反之就觉得它慢。时代总是会进步的，但究竟是快些好还是慢些好，没人说得清。

把中国足球牵出亚洲的米大爷在某次接受德国记者的采访时，曾经半开玩笑地说，在中国教练最好当，因为那里“钱多人傻”。回想起“小霸王”盛行的时期，那时候的中国游戏市场也同样是“钱多人傻”，而现在呢？玩着FC成长起来的我们这一代人，应该也有了自己的消费能力。那么，我们算是“钱多人傻”吗？

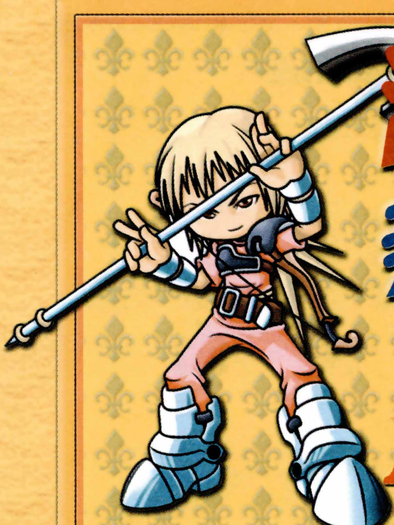
按照目前的状况，恐怕没有哪个厂商敢说中国市场“钱多人傻”，甚至可能连想都不曾想。他们心里念叨的，应该是和几十年前念叨八路一样的词儿——“狡猾狡猾地”——虽然我们中的某些人在网络上的表现宛如冒牌的敌后武工队一般。

只是，我们可以因解放民族自由的前辈们自豪，却不能为自己骄傲。

不是我闲扯淡，这世界变化慢啊。

图片上的人用等离子显示屏打XBOX

以前天师曾经介绍过PDP显示器材，结果被说是“不考虑国情”。好在，凡事要向前看，现在玩不上，以后却是趋势，人民生活条件允许就行了。



游戏全机种新作情报

NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

时间危机3 ……… 120
卡比的飞板 ……… 121
恐龙危机3 ……… 121
杰克与达斯特2 ……… 122
德比赛马俱乐部的创造3 ……… 124
职业棒球会的创造2003 ……… 124
幻想传说 ……… 125
神乐传说 ……… 125
拉切特与克拉克2 ……… 126
真梦生活在线 ……… 126

PS2 时间危机3

NAMCO	发售日未定
STG	价格未定

PS2上光枪游戏的代表作品《时间危机》最新作又放出了一些新图片，本作继承了前两作的基本系统，可以说是PS2上此类游戏的顶尖作品，要想好好地玩这个游戏，NAMCO的原装光枪是必须要入手的。



↑躲避系统仍然健在，出现这样的标志要赶快回避。

↓在本次的最新作品中，同一屏幕内敌人数量大幅增加。

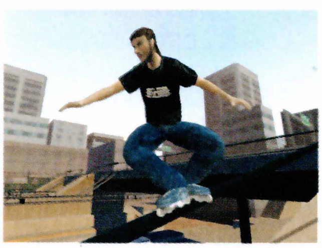


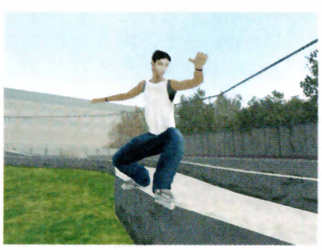


PS2 ROLLING

ACTIVISION	2003秋
SPG	价格未定

这是一款以极限运动中的滑板为主要题材的游戏，游戏的英文名称直译过来就是“翻滚的”，所以游戏的特点就不用多说了吧？喜欢这种运动的玩家可以试试，本人还是算了吧。





快来体验超级动感的都市极限运动



GC 卡比的飞板

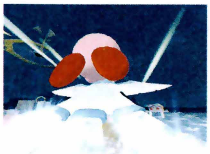
NINTENDO　2003年秋
ACT　价格未定

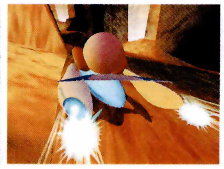
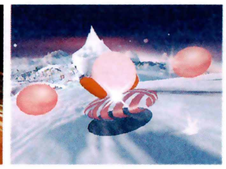
任天堂的动作游戏大作在E3大展后又有大量的新图片放出，看着这些令人眼馋的图片，恐怕我们除了期待游戏早日推出外，就没有别的想法了，可是等待毕竟是一件很痛苦的事。

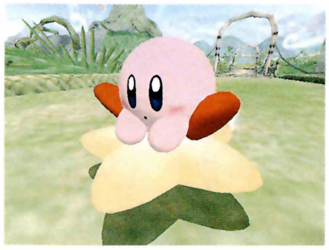
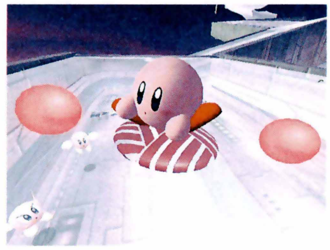




可爱的卡比降临，精彩神奇的冒险即将再度展开！



XB B.C.

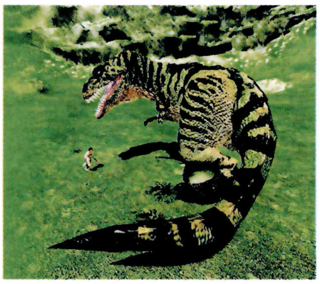
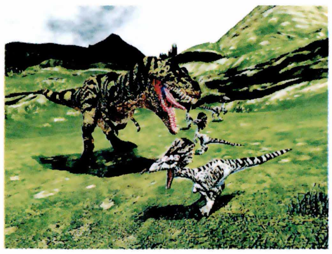
INTERACTIVE　2003年秋
ACT　价格未定

这是一款很另类的游戏，你在游戏中要扮演的不是什么英雄人物，而是一个普普通通的，生活在远古时代的野蛮人。你要做的就是在恶劣的环境中为自己的生存而努力，这样题材新颖的游戏你难道不想试试吗？过惯了都市的生活，体验一下原始人的日子也不错。





↑恐龙！难道这是侏罗纪？

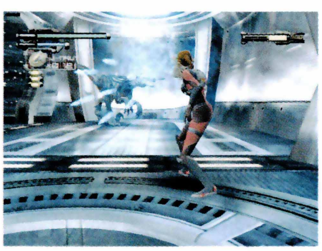

XB 恐龙危机3

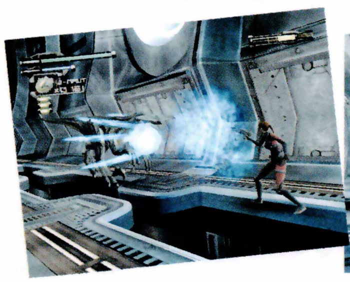
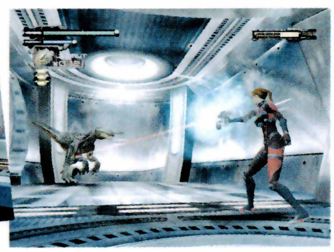
CAPCOM　2003.6.26
ACT　6800日元

最迅猛的生物和最紧张的战斗

超级动作游戏《恐龙危机3》发售在即，CAPCOM官方公布了一些新图片，别的不多说了，赶快欣赏吧。本期电击收藏中有大象为我们精心准备的官方游戏宣传片，大家可以过过瘾。





PS2 FIFA 2004

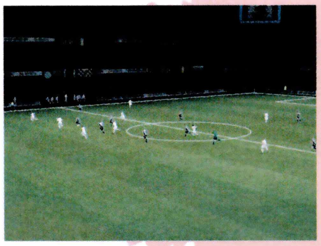
EA 2003秋
SPG 价格未定

由世界级厂商EA推出的正统足球游戏，这款游戏很显然是要和WE7正面对抗。这个系列恐怕不用本人过多介绍，作为系列第11部作品，本作最大的特点可以用一句话来形容，那就是“非常像WE，与之有一拼。”这是看过了官方宣传片的MASCAR得出的结论。



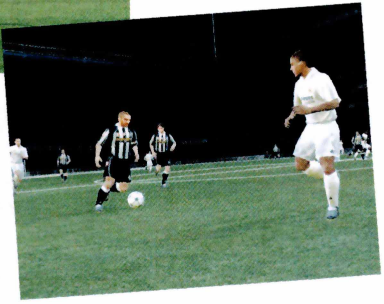


←这个球员大家知道是谁吗?他可是意甲的著名球员。









PS2 杰克与达斯特 2

SCE 2003秋
ACT 价格未定

身手敏捷的动作明星组合马上就要回来了!

在E3大展后，那些没有在大会上大放异彩的游戏也纷纷发布了新的图片和情报，本作也不例外。尽管以前曾经多次介绍，但是这次的新图片还是让我们开了眼，真的希望这款动作游戏能够早点发售呀。



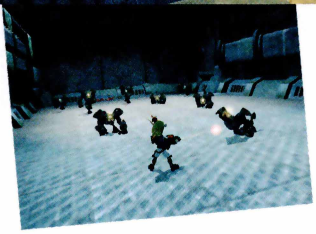


无敌大组合!









PS2 SSX 3

EA 2003秋
SPG 价格未定

最强的全机种滑雪游戏在E3大展后又有大量的新图片放出，这次给大家带来PS2和XBOX版的图片。感觉XBOX的画面提高不多。



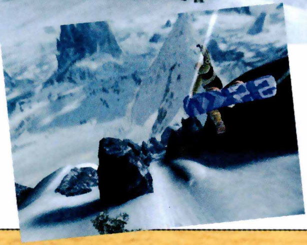
在大自然中体验
运动的真正乐趣

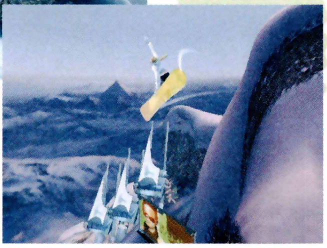


最流行的家用主机
最优秀的滑雪游戏



优美的雪山景色
矫健的滑雪英姿





XB SSX 3

EA　发售日未定
SPG　价格未定

本作的XBOX版画面还是头一次公布，严格的说画面还是有一点点提高，只不过不是什么本质的变化。以XBOX的机能，做这种运动类游戏正合适，这也是XBOX在美国取得不俗成绩的重要原因。




↑感觉XBOX的画面要亮一些。



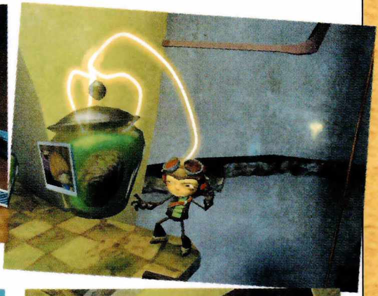



最强滑雪游戏的最强版本

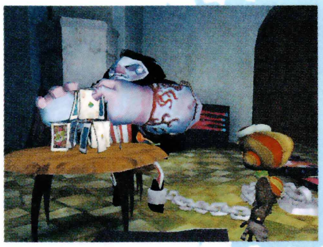
XB PSYCHONAUTS

微软　发售日未定
ACT　价格未定

这款游戏是微软推出的一款动作游戏，游戏的风格和上页介绍的SCE动作游戏很像。看来微软也是不甘寂寞，也是想在目前动作游戏比较吃香的情况下捞一把。虽然游戏的画面看上去很出色，但是能不能取得期望的成绩还很难说，发售了以后才能见分晓。

↑华丽的游戏画面。






GC 索尼克大冒险DX

SEGA　发售日未定
ACT　价格未定

索尼克大冒险的最新作品又公布了新的画面，在这次的新画面中，我们看到了很多以前DC版的影子，另外还有与GBA联动的画面。如果你是一个铁杆索尼克迷，那就一定要入手这款游戏。









↑这个白色的东西难道就是与GBA联动的关键部分吗？

PS2 毁灭德比赛车

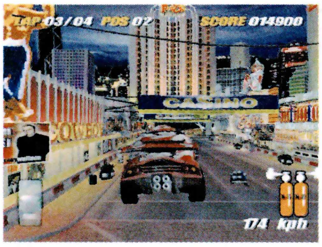
SCE 2003秋

RAC 价格未定

强调速度感的赛车游戏，特别要注意的是画面右下角的那两个像氧气瓶的东西，很可能就是加速装置。独特的系统加上不俗的画面表现，该游戏很有可能取得令人满意的成绩，值得期待。











↑游戏的场景以都市为主。

都市追逐 惊险刺激

PS2 德比赛马俱乐部的创造 3

SEGA 发售日未定

SLG 价格未定

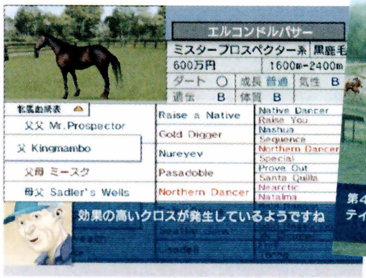
想必现在有不少玩家都沉浸在创造球会３的乐趣中不能自拔，SMILEBIT确实是此类育成游戏的王者。这个SEGA的子公司不仅制作足球的育成游戏，而且还有棒球和赛马等体育项目被制作成经营育成游戏。本作由创造球会原班人马负责制作，游戏的质量自然会有保证。但是赛马这项运动在国内的受欢迎程度实在是……













PS2 职业棒球会的创造2003

SEGA 发售日未定

SLG 价格未定

和上面的德比赛马俱乐部创造一样，这个职棒球会也是球会３原班人马制作，好在国内还有少量棒球爱好者(比如说星川＊人)，所以本作比楼上受关注程度会高一些。本人最期待的还是《游戏杂志社的创造》(明人语：还没退烧吗？)。







→详细的选手画面



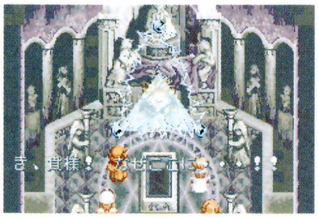


最强的游戏 最强的运动 最强的制作

GBA 幻想传说

NAMCO	2003年8月1日
RPG	4800日元

相信上了一定年纪的玩家都会对本作有很深的感情。这款当年在SFC上以48M超大容量推出的RPG游戏马上就要在GBA上登场了，游戏的画面和系统以PS的复刻版本为蓝本，看来又要重温一遍了。





超任经典游戏即将回归、攻略再开！

GC 神乐传说

NAMCO	2003年8月29日
RPG	6800日元

传说系列的最新作马上就要在GC上发售了，在发售日即将到来的时候，官方公布了随游戏同时发售的限定版主机，可见开发商对本作有很高的期望值。从以前的报道和本次最新公布的资料来看，游戏已经具有了很高的完成度，现在就等着她的发售了。





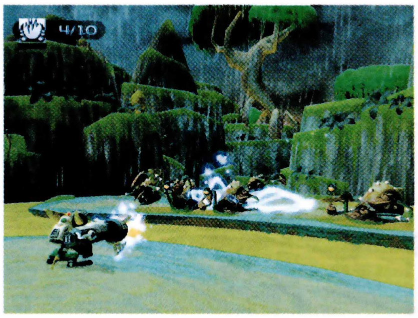
→和本作一起发售的限定版主机

PS2 拉切特与克拉克 2

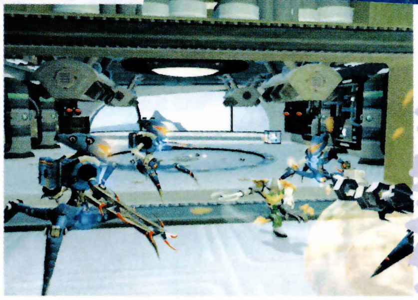
SCE　2003秋
ACT　价格未定

SCE的优秀动作游戏在e3大展后公布了一些新的图片，这个游戏曾经多次在新作情报中出现，这里就不多说了。现在大家最好一边欣赏画面一边期待游戏的发售，毕竟也快发售了。









优秀动作游戏即将降临

XB 真梦生活在线

微软　2003年6月
网络RPG　价格未定

微软推出的一款网络游戏，游戏的风格和特点大家可以参考一下上期电软的E3大特辑。现在游戏发售在即，厂商最后一次公布了游戏画面，大家就等着发售时候的好戏吧，截稿时得知《信长野望在线》在日本发售没几天就卖出17万份，让人看到了网络游戏的魅力。



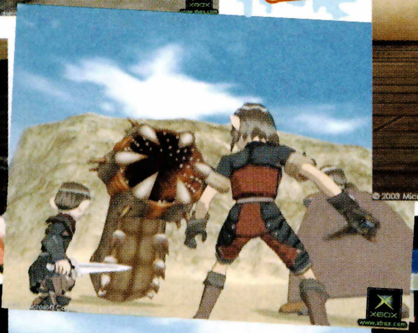



全新体验

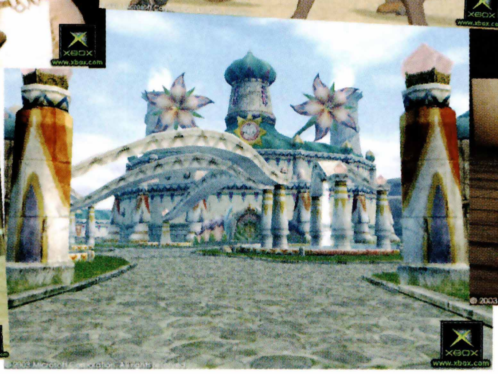




↑忙碌的厨师







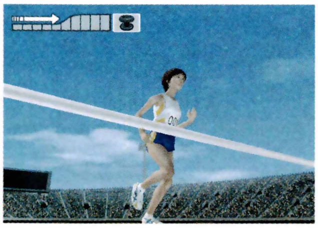
↑对主角可以进行详细的设定

PS2 高桥尚子马拉松

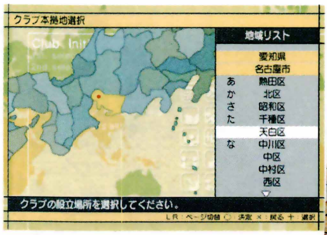
TAITO	2003秋
SLG	价格未定

体验一个成功运动员的成长之路

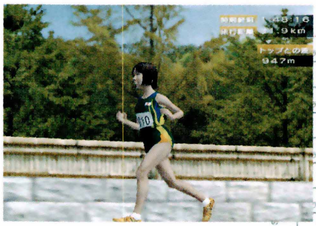
这款游戏是以日本的著名的女子马拉松长跑选手高桥尚子为原型制作的，育成长跑选手的游戏。在这款游戏中，大家可以体验到一个优秀的运动员，特别是一个女运动员其艰辛的成长历程，有兴趣的玩家可以来试一试，毕竟这种游戏类型实在是太少见了。













→制作人与高桥尚子合影，中间的就是主人公。

GC 比利哈特与巨大的蛋

不明	发售日未定
ACT	价格未定

莫名奇妙地就出现了这样的一款动作游戏，除了公布了一大堆游戏的画面外便没有其它任何情报，既然这样，那么大家也只好先看看图片了。游戏的画面还是很出色的，值得我们期待。



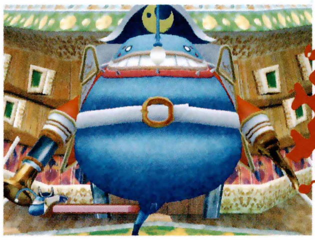
→巨大的船长，看样子是一个BOSS人物，会不会很难打呢？







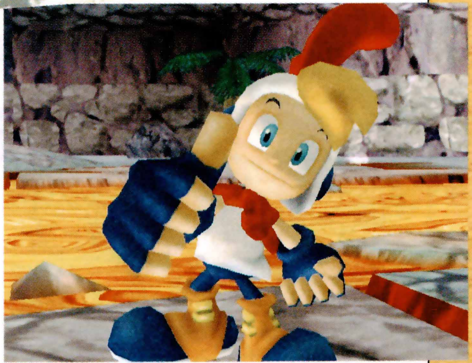


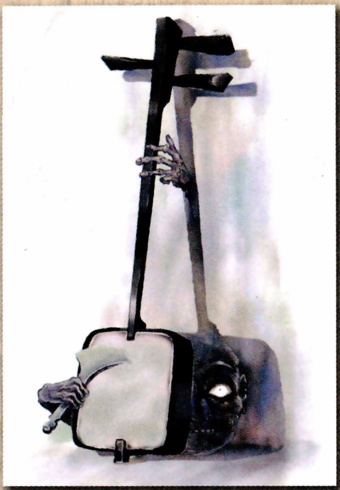


新奇冒险











RPG幻想辞典

玄幻的RPG世界观

怪物指南 东洋篇

产女可是日本民间传说中很有名的怪物呢，在该国的动画作品中多次出现过，熟悉动漫的玩家一定不陌生的，而海坊主也是在我国福建沿海和日本西海岸流传着的妖怪，不懂就问问年长的人吧。

特征：

抱着婴儿的女人的幽灵。是因难产而死或在妊娠中死亡的女子对孩子的歉疚实体化而成。产女在桥边或路旁出现，有时也会在水边出现，请求遇到的人抱她的婴儿。答应的话，抱过来的婴儿就会变成石头，惊讶之下再看女人已经不见了。据说有时也会以此伤害人的性命。

名解：

有ヴゲメ的叫法，也有一些地方认为其不是母亲而是婴儿的幽灵。实际上，产女本来是对孕妇的一般称呼。《奇异杂谈》中有名为“姑获鸟”的怪鸟，据说是死去的孕妇的鬼魂化成的鸟，会夺去人的孩子但不会进行加害。此外，在长崎县、宫崎县把海上出现的船幽灵叫做ヴブメ、ヴゲメ，应该跟产女没有什么直接关系。

登场游戏说明：

非常遗憾，没有以这种产女形象登场的例子。作为“不幸女性的幽灵”的妖怪在游戏中登场的话也有些过于悲惨了吧。此外，作为游戏中的怪物什么特殊能力也没有的话也太无趣了。在[名解]中所提到的“姑获鸟”若称作“こかくちょう”的话，是指的天女一类的其他怪物。

起源：

在山口县的部分地区，据说为了避免死去的孕妇变成产女，会把尸体肢解后埋葬。在医疗技术还不发达的过去，产中或产后死去的母亲并不罕见。关于留下孩子悲伤死去的母亲的亡灵的传说，在日本各地都有流传。不过毕竟是母亲的幽灵，也不都是危害人类的。传说在山形县，如果武士能承受住产女所抱婴儿不断增加的重量的话，就会被赐予一身神力。



[产女うぶめ] 分类：幽灵



[海坊主] 分类:妖怪

特征：

出现在海上的妖怪。顶天立地的黑色圆滚滚的怪物，有时也会是披头散发的大入道的形象，其共同之处是都会袭击渔民和渔船，令船进水沉没，有时还会把船主掳走。如果在海上遇到此妖怪的话，必须一声不吭地看着它，若是发出声音的话，就会被立刻拖入海中。

名解：

有海入道、海小僧、海法师等许多别名。若作为一类怪物的名称的话，应该是栖息在海中的巨大怪物的总称。与之类似的有种叫“海座头”的怪物，以瞎眼的僧人形象出现，问遇到的人：“害怕吗？”这种情况下，只要老实的回答就会令其离去。海中的妖怪还有名为“海女房”或“矶女”的类似人鱼的怪物，大概是海坊主的妻子吧。

登场游戏说明：

本来认为这么有名的怪物应该曾在很多游戏中登场的，结果连一款也没找到。也许是过于主观了，大概是因为必须以海为背景，会对剧情造成种种限制吧。在《天外魔境II》的“海神五人组”中，有名为卷贝法师和海牛法师的怪物，这没准也是海坊主的另一种表现形式吧。

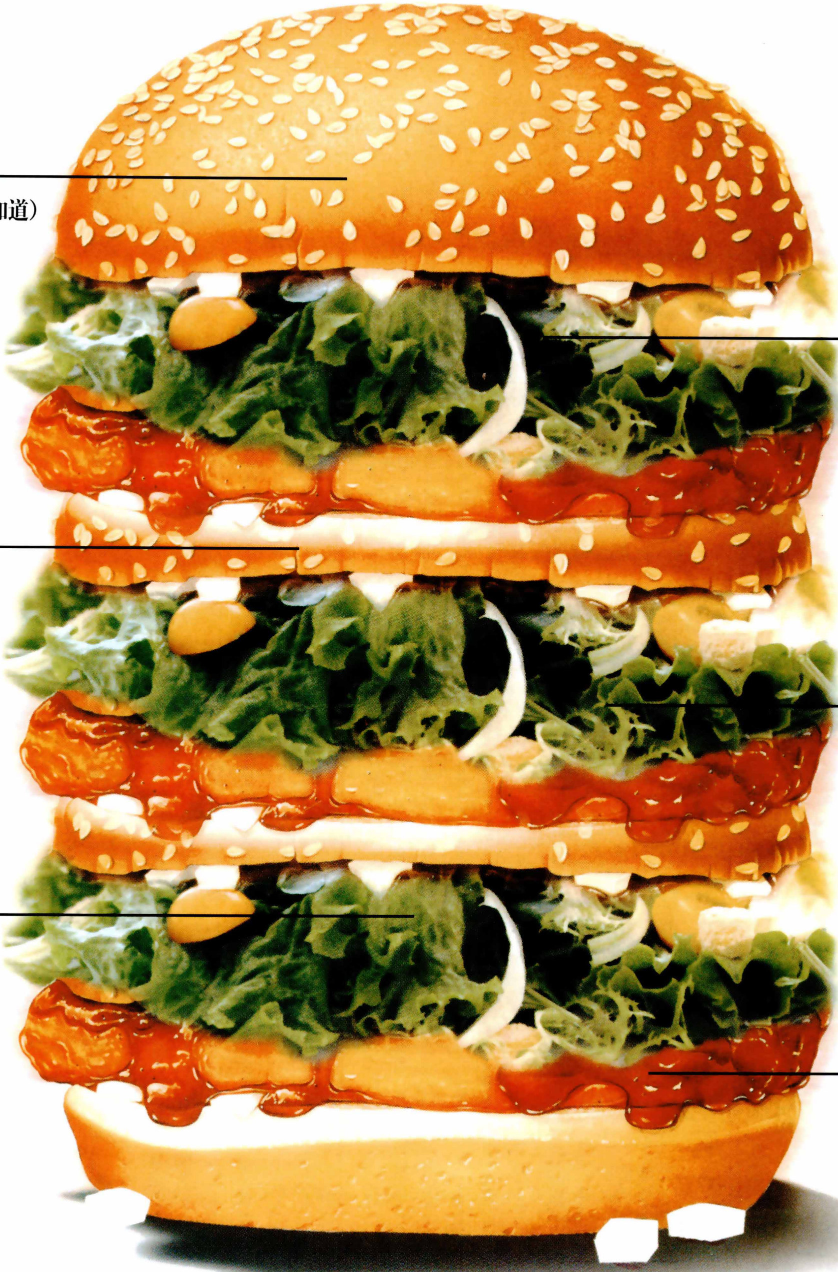
起源：

关于遭遇到海坊主的事，以海坊主突然出现叫着“借我舀子！”向人逼近最为有名。如果依言借给他的话就会舀水入船令船沉没，而借给他缺底的舀子的话就没事。柳田国男也曾采录过这一逸话。此外在山阴沿岸也流传着另一种海坊主：在海边行走的人，会被不知从哪儿钻出来的黑色物体靠在身上蹭来蹭去，最后被弄到海里去。

次世代传媒联盟

市 场 压 力 太 大 ， 麦 当 劳 终 于 决 定

巨无霸涨价啦



电软份量足不加价！

132面全彩+电击收藏+游戏音乐CD，值！值！值！

下期《电软》7月10日 不见不散



●MOTHER 回来啦！
——MOTHER大历史特别回顾！！
●从开发到上柜：浅谈GBA游戏的开发
●SONY便携机 PSP杂谈
●“大金刚世界”完全攻略 ●“分裂细胞”剧情攻略
●GBA最新软件一举大公开，锁定今年最强掌机软件阵容
●诺基亚 手机N-GAGE 硬件分解 & 首发游戏抢先介绍
●掌机迷抽奖活动火热进行中(详情请参见当期《掌机迷》)！！

极至奢华的无尽文字享受
160面全彩华丽杂志

最新游戏影片珍藏欣赏碟
精彩绝伦VCD

日本当月最流行精美挂画
掌机游戏超大海报

只要10元！



《掌机迷》第3辑7月15日预定发售，敬请期待！

ISSN 1006-5032
14>
9 771006 503000
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP
GAME SOFTWARE 2003年第14期 总第114期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 VOL.114
地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100061
E-mail：vgame@public.bta.net.cn
发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
袭，违者必究。本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
零售价9.8元